

Visuaalinen kerronta pelissä – Case: Johnny Graves

Minna Sarakontu



Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tekijä tai tekijät Minna Sarakontu	Ryhmätunnus tai aloitusvuosi 2010
Raportin nimi Visuaalinen kerronta pelissä – Case: Johnny Graves	Sivu- ja liitesivumäärä 62 + 7
Opettajat tai ohjaajat Mirja Jaakkola	
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia videopelien visuaalisen kerronnan osa-alueita, kuten käyttöliittymiä ja grafiikkaa, ja soveltaa opittua Johnny Graves -peliprojektissa.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin kevään 2014 aikana. Teoriataustan lähdemateriaalina käytettiin omaa pohjatietoa, kirjallisuutta ja useita verkkoartikkeleita. Empiriaosuutta varten haastateltiin aiheesta kahta asiantuntijaa, analysoitiin kolmea modernia peliä ja suoritettiin käytettävyydestaamista Johnny Gravesin viimeisimmällä toimivalla demoversiolla.</p> <p>Opinnäytetyöprojektin tuloksena syntyi tutkimus, joka selvittää pelien visuaalisen kerronnan osa-alueita ja merkitystä pelikokemukselle ja pohtii teorian, haastattelujen, analysoinnin ja käytettävyydestaamisen avulla, miten Johnny Gravesin visuaalista ilmettä voidaan parantaa.</p> <p>Tutkimuksessa kävi ilmi, mitä kaikkea pelien visuaalinen kerronta käsittää ja millaisia erilaisia visuaalisia ratkaisuja nykypeleissä on. Käytettävyydestaaminen paljasti Johnny Gravesin demon puutteet, kuten turhan hämärän värimaailman ja epäselvät visuaaliset vihjeet. Työn tulokset ovat merkittäviä Johnny Graves -projektille ja niitä tullaan hyödyntämään pelin visuaalisen kerronnan kehityksessä.</p>	
Asiasanat videopeli, käyttöliittymä, grafiikka, visuaalinen viestintä, kerronta	

Degree programme in Business Information Technology

Authors Minna Sarakontu	Group or year of entry 2010
The title of thesis Visual narrative in a game – Case: Johnny Graves	Number of report pages and attachment pages 62 + 7
Advisor(s) Mirja Jaakkola	
<p>The purpose of this thesis was to gain information on different areas of visual narrative in video games, such as graphics and user interfaces, and to utilize that information in the Johnny Graves game project.</p> <p>The thesis was written during spring 2014. The author's previous knowledge, literature, and several web articles were used as source material for the theory part. For the empirical part, two professionals were interviewed on the subject, three modern games were analyzed, and usability testing was performed on the latest working demo version of Johnny Graves.</p> <p>The result of this project is a study on different areas of visual narrative in video games and their significance in gaming experience. The study also investigates, using theory, interviews, analyses, and usability testing, ways to improve the visuals in Johnny Graves.</p> <p>The study analyzes what the visual narrative in games is composed of and what kinds of visual solutions there are in modern games. Usability testing revealed problems in the Johnny Graves demo, such as the game environment being too dark and the visual cues being difficult to notice. The results of the study are significant for the development of the Johnny Graves project.</p>	
Key words video game, user interface, graphics, visual communication, narrative	

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Tutkimusongelmat ja tavoitteet	2
1.2	Työn rakenne	2
1.3	Termit	3
2	Visuaalisen kerronnan keinot	4
2.1	Grafiikka ja värimaailma	5
2.2	Typografia	7
2.3	Hahmot ja objektit	8
2.4	Visuaaliset tehosteet	10
2.5	Head-up display	12
2.6	Valikot ja painikkeet	14
2.7	Kamera	16
2.8	Välianimaatiot	18
2.9	Latausruudut	20
2.10	Pelaajan ohjaaminen kenttäsuunnittelussa	20
2.11	Pelin palaute pelaajalle	23
2.12	Valinnat ja kerronnan rajoittaminen	25
3	Visuaalinen viestinnän analysointi	27
3.1	Visuaalinen kerronta nykyään	27
3.2	Alice: Madness Returns	28
3.3	Dust: An Elysian Tail	31
3.4	Mark of the Ninja	34
3.5	Kenttäsuunnittelun rajoitteet	37
3.6	Visuaaliset ratkaisut Megamassive-pelissä	38
4	Johnny Graves	41
4.1	Johnny Gravesin maailma	41
4.2	Demon käyttöliittymäsuunnittelu	43
4.3	Pelaajan ohjaaminen demossa	44
5	Pelitestaus	45
5.1	Pelien käytettävyydestestaaminen	45

5.2 Johnny Gravesin testiversio	46
5.3 Testaamisen tulokset.....	48
6 Johtopäätökset.....	53
6.1 Johnny Gravesin jatkokehitys.....	53
6.2 Työn tulosten arviointi	55
7 Yhteenveto	57
Lähteet.....	58

Liitteet

Liite 1. Nielsenin kymmenen heuristista sääntöä

Liite 2. David Johnstonin sähköpostihaastattelu

Liite 3. Vesa Kippolan sähköpostihaastattelu

Liite 4. Ohjeet testihenkilölle

Liite 5. Testaamiseen valitut konseptikuvat

1 Johdanto

Johnny Graves on vuonna 2012 aloitettu projekti, jonka tavoitteena on kehittää aikuisille suunnattu tarinavetoinen toiminta- ja seikkailupeli. Pelin pääpaino on juonenkeronnan lisäksi laajan ja monipuolisen maailman luomisessa. Pyrkimyksenä on luoda mieleenpainuvia hahmoja, esineitä, tarinoita ja maailmoja, joita voidaan halutessa laajentaa videopeleistä lautapeleihin tai esimerkiksi sarjakuviin ja elokuviin. Tätä varten peliin tarvitaan toimivaa kerrontaa, joka herättää pelaajan mielenkiinnon ja kannustaa jatkamaan tarinan seuraamista vielä senkin jälkeen kun peli on pelattu loppuun.

Laadukas ja mukaansatempaava tarinankerronta vaatii sujuvan dialogin ja käsikirjoituksen lisäksi kerrontaa tukevan visuaalisen tyylin. Pelin visuaalinen kerronta kattaa kaiken kansikuvasta lopputeksteihin, ja tuo kaikki vaikuttaa siihen, miten pelaaja tulkitsee peliä ja sen kertomaa tarinaa. Pelaaja vertaa aina uutta peliä aiempiin pelikokemuksiinsa, minkä vuoksi ulkoasussa kannattaa monesti mukailla vanhoja, hyväksi todettuja linjoja; esimerkiksi sydänsymboli kuvastaa yleensä pelihahmon kuntoa tai objektia, jolla voi parantaa hahmoa. Uudenlaiset visuaaliset ratkaisut voivat turhaan hämätä pelaajaa ja huonontaa pelattavuutta, mutta toisaalta onnistuneet innovaatiot auttavat peliä erottumaan edukseen ja saattavat luoda kokonaan uusia linjoja lajityyppiin. Pelkästään vanhojen tyylien seuraaminen ei välttämättä anna pelille persoonallista ilmettä.

Tässä tutkimuksessa on tavoitteena vertailla ja analysoida pelien visuaalisen kerronnan piirteitä ja ratkaisuja ja hyödyntää tuloksia Johnny Gravesin ulkoasun kehittämisessä. Tekijä on projektin graafinen suunnittelija ja vastuussa pelin visuaalisen ilmeen suunnittelusta ja toteutuksesta. Empiriaosuutta varten on valittu muutamia moderneja toimintaseikkailupelejä, joiden visuaalisen kerronnan ratkaisuja analysoidaan tarkemmin. Empiriaan kuuluu myös kahden asiantuntijan haastattelut aiheesta. Lisäksi opinnäytetyöprojektissä suoritetaan Johnny Gravesin demoversiolla käytettävyydestä, jolla selvitetään, miten kohderyhmän edustajat ymmärtävät pelin visuaalista viestintää ja miten kerrontaa voisi parantaa käyttöliittymien, grafiikoiden tai muun ulkoasun kautta.

1.1 Tutkimusongelmat ja tavoitteet

Tutkimuksessa etsitään vastauksia pääasiassa seuraaviin kysymyksiin:

- Millaisia visuaalisen kerronnan keinoja videopeleissä on?
- Miten kohderyhmään kuuluva testihenkilö ymmärtää Johnny Gravesin demon visuaalista kerrontaa?
- Miten Johnny Gravesin visuaalista kerrontaa voidaan tehostaa?

Työn tavoitteena on tukea Johnny Graves -pelin kehitystä ja löytää ratkaisuja selkeän, kiinnostavan, viihdyttävän ja tarinaa tukevan visuaalisen kerronnan luomiseen. Tutkimus on rajattu visuaaliseen ilmaisuun, joten se ei ota kantaa pelin äänimaailmaan.

1.2 Työn rakenne

Luvussa 2 esitellään yleisesti pelien visuaalisen kerronnan teoriaa jaettuna eri osa-alueisiin. Lähteenä on käytetty omaa pohjatietoa, muutamia suomenkielisiä tutkielmia sekä enimmäkseen englanninkielisiä verkkoartikkeleita ja kirjoja. Useita pelien kuva-kaappauksia on käytetty havainnollistamaan visuaalisen kerronnan ratkaisuja. Tutkimuksen ulkopuolelle on rajattu pelaajien välinen interaktio verkkopeleissä, sillä se ei ole Johnny Gravesin kehittämisen kannalta oleellinen tutkimuskohde.

Luvussa 3 keskitytään analysoimaan visuaalisen kerronnan kannalta kolmea modernia peliä: *Alice: Madness Returns*, *Dust: An Elysian Tail* ja *Mark of the Ninja*. Ensimmäinen peli on valittu poikkeuksellisen tyylikkaiden visuaalisten ratkaisujensa takia esimerkkinä suuren pelitalon tuottamasta pelistä. Kaksi muuta ovat sarjakuvamaisia *side-scroller*-toimintapelejä, joista *Dust: An Elysian Tail* edustaa indie-pelejä ja *Mark of the Ninja* muistuttaa pelattavuudeltaan ja tyyliltään Johnny Gravesia. Kaikki pelit ovat kolmannen persoonan toimintaseikkailupelejä. Empiriaosuutta varten on myös haastateltu muutamia pelisuunnittelijoita.

Neljännessä luvussa kerrotaan Johnny Graves -peliprojektin tähänastisesta historiasta ja visuaalisista ratkaisuista. Tutkimuksen loppupuolella toteutetaan käytettävyydestäusta pelin uusimmalla toimivalla demoversiolla ja analysoidaan testin tuloksia.

1.3 Termit

Diegeettinen elementti	Pelin käyttöliittymän elementti, joka sijaitsee sisällä pelimaailmassa ja jota sekä pelaaja että pelihahmo voivat havainnoida. Ei-diegeettiset elementit eivät sisälly pelimaailmaan.
Immersio	Metaforinen ilmaisu pelin virtuaalitodellisuuteen uppoamisesta. Termi viittaa pelaajan kokemukseen syventyä pelaamiseen niin, että hänen keskittymisensä on kokonaan pelissä eikä hän tiedosta pelin ulkopuolista maailmaa.
Indie-peli	Peli, jota kehittää yksityishenkilö tai pieni ryhmä ilman julkaisijan taloudellista tukea.
Konseptikuva	Produktion kuvallinen luonnos tai suunnitelma.
NPC-hahmo	<i>Non-playable character</i> eli pelin hahmo, jonka toiminta on automatisoitu eikä pelaajan ohjattavissa.
Pelimaailma	Pelin sisäinen virtuaalimaailma, jota pelaaja voi havainnoida.
Pelimekaniikka	Pelisuunnittelijan luomat pelin sisäiset säännöt.
Pelimoottori	Pelin ohjelmistokehys, joka sisältää yleensä muun muassa grafiikkamoottorin, fysiikkamoottorin, äänet, animoinnin ja tekoälyn.
Side-scroller	Peli, joka on kuvattu sivulta ja jossa pelaaja voi liikkua vain sivuttaissuunnassa yleensä vasemmalle tai oikealle.
Tekstuuri	Kaksiulotteinen kuva, joka määrittelee 3D-objektin pinnan värit ja kuviot.

2 Visuaalisen kerronnan keinot

Videopelien kerronnassa käytetään kuvaa, videota, animaatiota, ääntä ja tekstiä. Yksinkertaisimmillaan näistä voi olla käytössä ainoastaan teksti, kuten *Colossal Cave Adventure* kaltaisissa tekstipohjaisissa seikkailupeleissä. Tällaisissa tekstiseikkailuissa suurin osa visuaalisuudesta jää pelaajan mielikuvituksen varaan samaan tapaan kuin kirjallisuudessa. Teksti on edelleen nykypeleissä tärkeä ja monesti ehdoton osa kerrontaa, mutta kuvan ja videon merkitys on kasvanut valtavasti tekniikan kehittyessä. Musiikki, puhe ja muut äänet toimivat yleensä visuaalisen kerronnan tehosteena.

Vuonna 1975 julkaistu *Colossal Cave Adventure* oli ensimmäinen seikkailupeli, joka toi juonenkerronnan videopeleihin. Peli vetosi rikkaalla tarinallaan ja interaktiivisuudellaan. Tekstiseikkailuissa pelaaja pystyy edistämään tarinaa kirjoittamalla komentoja, joilla hän ilmaisee, mitä haluaa tehdä missäkin tilanteessa – esimerkiksi ”go east”. Tarina etenee eri tavalla pelaajan valinnoista riippuen ja voi johtaa useisiin erilaisiin lopputuloksiin. (Poh 2012.)

Videopeli on viestinnän muoto, jonka suurin ero kirjallisuuteen, elokuvaan ja muuhun mediaan on se, että pelaaja pystyy itse aktiivisesti vaikuttamaan siihen, miten pelin tarina etenee. Elokuva näyttää katsojalle ainoastaan sen, mitä ohjaaja haluaa näyttää, ja kohtausten rytmitys, järjestys ja kerronta on joka katsomiskerralla sama. Pelissä on mahdollista kokea asiat haluamassaan järjestyksessä, jättää joitain asioita kokonaan tekemättä, palata uudelleen aiempaan kohtaukseen ja tehdä asiat eri tavalla kuin viimeksi. Pelaaja voi jäädä katselemaan kaunista maisemaa tai seuraamaan kylän ihmisten elämää ilman, että ohjaaja pakottaa etenemään tarinassa. Jotkin pelit mahdollistavat jopa sen, että pelaaja voi luoda koko tarinan itse pelin tarjoamissa puitteissa. (Qin, Rau & Salvendy 2009, 111)

Pelin kerronnan voi karkeasti jakaa sulautettuun kerrontaan (engl. *embedded narrative*) ja muotoutuvaan kerrontaan (engl. *emergent narrative*). Sulautettu kerronta on pelin kehittäjien etukäteen suunnittelema kerronnallinen sisältö, esimerkiksi juoni ja grafiikka, joka on olemassa ilman pelaajan vaikutusta ja jota pelaaja havainnoi pelin kontekstissa. Muotoutuva kerronta puolestaan on riippuvaista pelaajan vuorovaikutuksesta ja valin-

noista pelissä. Pelaajan toiminnot luovat kullekin pelikerralle ainutkertaisen kerronnallisen kokemuksen. (Qin, Rau & Salvendy 2009, 111.)

Optimaalista pelikokemusta voidaan kuvata termillä *flow*. Flow tarkoittaa tilaa, jossa henkilö on täysin sitoutunut johonkin toimintaan – tässä tapauksessa pelaamiseen ja pelin tarjoamaan virtuaalitodellisuuteen. Pelissä pelaaja voi havainnoida ja kontrolloida ympäristöä samaan tapaan kuin oikeassa maailmassa, mikä saa virtuaalimaailman tuntumaan fyysiseltä todellisuudelta. Kerronnan kautta pelaaja syventyy pelin juoneen, hahmoihin ja maailmaan ja kokee itsensä osaksi pelin kertomusta. (Qin, Rau & Salvendy 2009, 112–113.)

2.1 Grafiikka ja värimaailma

Pelin graafinen ilme riippuu siitä, mitä millaisena kehittäjä haluaa esittää pelin maailman pelaajalle. Sarjakuvamainen tyyli ja kirkkaat värit viestivät pelaajalle, että kyseessä on luultavasti kevytmielinen, mahdollisesti lapsille suunnattu seikkailu. Tummat, murrettut sävyt taas luovat vaikutelman vakavammasta ja mahdollisesti realistisemmasta pelistä. Yksityiskohtaisiin ja realistisiin grafiikoihin pyrkiminen on yleistä nykypeleissä, mutta yksinkertaisemmat ja innovatiivisemmat ratkaisut ovat myös suosittuja. Värien ja tyylin lisäksi tunnelmaa luodaan muun muassa valoilla ja varjoilla.



Kuva 1. Mielenpitoja jakanut värikäs sarjakuvatyylissä Wind Wakerissa

Nintendon moniosainen The Legend of Zelda -seikkailupelisarja on ehtinyt hyödyntää useita hyvinkin erilaisia tyyliä. *Majora's Mask* ja *Twilight Princess* ovat värimaailmaltaan

synkkiä ja tunnelmallisia, ja myös niiden juonet ovat muuta sarjaa syvällisempiä ja lohduttomampia. Pelisarjan eniten mielipiteitä jakanut osa on *Wind Waker*, joka esitteli kirkkaanvärisen ja sarjakuvamaisen tyylin, mikä tuo mieleen lasten piirretyt (kuva 1). Poikkeuksellinen ulkoasu aiheutti sen, että jotkut pitivät peliä vain lapsille suunnattuna. Tämä tuli yllätyksenä pelin tekijöille, joiden tavoitteena oli vain ollut esittää pelisarja uudella, luovalla tavalla. (Lambie 2011.)

Vaikka pelien värimaailmat vaihtelevat suuresti, tiettyjä värejä tulkitaan pelistä riippumatta samalla tavalla. Mikäli näyttö välkkyi punaisena, pelaaja ymmärtää, että pelihahmo on luultavasti vahingoittunut, sillä punainen väri viestii videopeleissä yleensä jonkinlaista vaaraa, varoitusta tai vahinkoa. Sininen tai vihreä välke ei aiheuttaisi samanlaista reaktiota. Verkossa pelattavissa moninpeleissä punainen väri kertoo lähes poikkeuksetta vihollisesta tai muuten vaarallisesta hahmosta, kun taas vihreä väri merkitsee liittolaista. (Portnow 2007.)

Psykologinen tutkimus on osoittanut värien vaikuttavan ihmisten tunteisiin, ja tämä pätee myös videopeleissä. Vaaleansininen liitetään yllätykseen, tummanvihreä pelkoon, keltainen iloon ja punainen vihaan. Punainen nostaa pelaajan vireyttä enemmän kuin mikään muu väri ja herättää kielteisiä tuntemuksia. Keltainen väri puolestaan koetaan positiivisena. Värien tunnevaikutus on voimakkainta kokemattomien pelaajien keskuudessa. (Joosten, Lankveld & Spronck 2012, 2–5.)

Pelillä voi olla tehokas visuaalinen tyyli silloinkin, kun grafiikka on minimalistinen. *Net-back* ja muut niin sanotut roguelike-pelit ovat tietokoneroolipelejä, joiden graafinen esitys koostuu perinteisesti pelkistä ASCII-merkeistä eli muun muassa kirjaimista ja numeroista. Roguelike-pelien maailma esitetään siis hyvin viitteellisesti, ja pelaaja visualisoi sen pääosin mielessään. Keltainen väri riittää kertomaan, että huoneessa näkyvä merkki symboloi arvokasta kultaesineä.

Joissakin peleissä kerronta on hyvin grafiikkapainotteista, jolloin tekstiä käytetään niukasti ja sen tehtävänä on antaa pelaajalle vain välttämätön ohjeistus. Tällaisia, joskus ”taidepeleiksi” luokiteltavia teoksia ovat esimerkiksi indie-pelit *The Path* ja *Yume Nikki*. Nämä pelit eivät kerro valmiiksi määrättyä juonta vaan antavat vain erilaisia visuaalisia

vihjeitä, jotka pelaaja voi tulkita haluamallaan tavalla. Pelit koostuvat erilaisissa ympäristöissä vaeltamisesta ja esineiden keräämisestä ilman erityistä päämäärää. Vaikka juonta ei ole, visuaalista kerrontaa on kuitenkin valtava määrä.

Grafiikka saattaa yksinään määrittää pelin genren. Vaikka ulkoasu muuttuisi, voi pelin mekaniikka pysyä samana (Vuorela 2007, 48). Mikäli Pac-Manin klassisen keltaisen pelihahmon korvaa ritarilla ja hahmoa jahtaavat kummitukset vaihtaa lohikäärmeiksi, muuttuu peli fantasiapeliksi ilman, että pelattavuus poikkeaa mitenkään alkuperäisestä.

2.2 Typografia

Typografian tarkoituksena on esittää teksti kiinnostavalla, helppolukuisella ja lukijan silmää miellyttävällä tavalla. Typografia on ensisijaisesti tekstin muotoilua, mutta siinä on otettava huomioon myös aineiston kokonaissuunnittelu, kuten värien ja kuvien käyttö. Digitaalisessa julkaisemisessa typografia on tekstin saattamista kuvaruudulla näkyvään muotoon. (Korpela 2010, 10–11.)

Tekstin kiinnostavuus on tärkeintä otsikoissa ja muissa korostetuissa teksteissä, joissa usein käytetäänkin erikoisia fontteja (Korpela 2010, 11). Helppolukuisuudella tarkoitetaan muun muassa sanojen nopeaa luettavuutta, mikä on tärkeintä julkaisun pääasiallisessa tekstissä eli peleissä esimerkiksi hahmojen dialogissa. Yksinkertaisen ja tutun fontin käyttö tekee tekstistä helppolukuisen, mutta ulkoasu ei tällöin ole kovin mielenkiintoinen (Korpela 2010, 12).

Suurin osa nykyisistä peleistä käyttää valmiita fontteja, mutta joitakin pelejä varten kehitetään omat kirjasintyyppinsä. Tämä mahdollistaa pelin tyyliin ja teemaan sopivan sekä muista peleistä selkeästi erottuvan typografian. Valtaosa pelinkehittäjistä ei kuitenkaan anna paljoa painoarvoa typografian suunnittelulle. Esimerkiksi Handel Gothic -fonttia käytetään monissa science fiction -peleissä, sillä se sopii ulkonäöltään lajityyppiin ja on siksi turvallinen valinta, mutta juuri yleisyytensä takia se ei välttämättä anna pelin typografialle persoonallista leimaa. Kyseinen fontti on käytössä muun muassa Mass Effect -toimintapelisarjan logossa (kuva 2). (Quigley 2010.)



Kuva 2. Futuristisen näköinen Handel Gothic -fontti Mass Effect 2:n logossa

2.3 Hahmot ja objektit

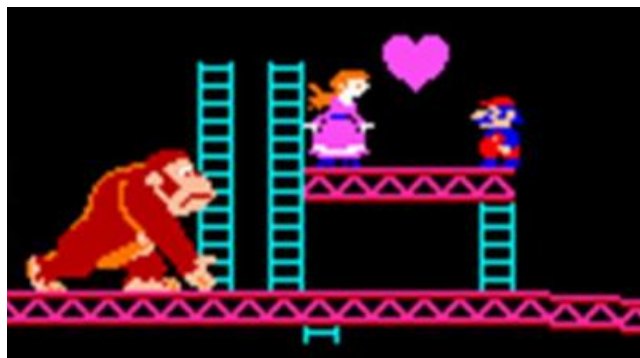
Grafiikan kehitystaso on suurin rajoite videopelien hahmosuunnittelussa. Kun 80-luvun peleissä pystyttiin käyttämään vain muutamia eri värejä ja pientä määrää pikseleitä, ei ollut mahdollista saada aikaiseksi kovin näyttäviä hahmoja. Pelien kansissa ja ohjekirjoissa sen sijaan pyrittiin esittämään yksityiskohtaisempia piirroksia, jotka olivat visuaalisesti hyvin kaukana varsinaisesta tuotteesta, mutta loivat tehokkaita mielikuvia pelin maailmasta. Nykyään teknologian kehittyttyä pelien hahmosuunnittelu ei paljoakaan eroa esimerkiksi piirrettyjen tai sarjakuvien hahmosuunnittelusta. Hahmot voivat olla pelin tyylistä riippuen äärimmäisen yksityiskohtaisia ja realistisia tai sarjakuvamaisia karikatyyreja.

Pelihahmon ulkonäkö vaikuttaa siihen, millaisen ensivaikutelman pelaaja saa hahmon luonteesta, taustasta ja ominaisuuksista. Muun muassa symmetriset kasvonpiirteet, vahva leuka sekä siisti ja terve yleisolemus saavat ihmisenkaltaisen hahmon näyttämään viehättävältä ja luovat positiivisen vaikutelman. Useimmat pelien päähenkilöt on suunniteltu ulkonäöltään viehättäviksi, sillä se saa pelaajan näkemään hahmot vahvempina, älykkäämpinä ja ystävällisempinä. Vastaavasti viholliset suunnitellaan epämiellyttävän, vihamielisen ja pelottavan näköisiksi. Lapsenomaiset piirteet puolestaan antavat vaikutelman hyväsydämisestä ja luotettavasta hahmosta, jolta kuitenkin puuttuu voimaa ja itsenäisyyttä ja joka näin ollen tarvitsee pelaajan suojelua. Näitä piirteitä ovat esimerkiksi suuret silmät, pieni leuka, pyöreät kasvot ja suuri pää suhteessa muuhun ruumiiseen.

Lapsenomaiset piirteet ovat näkyvissä muun muassa Wind Wakerin hahmosuunnittelussa (kuva 1). (Isbister 2006, 5–11.)

Siluettisuunnittelu on hahmosuunnittelun työväline, jonka periaatteena on se, että pelihahmon pitäisi olla tunnistettavissa pelkän siluetin perusteella. Pelihahmon nopea tunnistaminen on tärkeää varsinkin vauhdikkaissa moninpeleissä, joissa pelaajan on pystyttävä erottamaan viholliset liittolaisista ja toimimaan sen mukaisesti mahdollisimman lyhyessä ajassa. Mitä tyyliteltympiä hahmot ovat, sitä helpompi niistä on tehdä persoonallisia ja tunnistettavia, kun taas realististen ihmishahmojen suunnittelu vaatii enemmän työtä. Myös yksinkertaiset, vahvat väriyhdistelmät auttavat tunnistettavien hahmojen luomisessa. (Monahan 2009.)

Yksi ensimmäisiä grafiikkaa ja juonenkerrontaa yhdistäviä pelejä oli vuonna 1981 julkaistu *Donkey Kong*, joka myös esitteli persoonallisia, helposti tunnistettavia hahmoja (kuva 3). Pelin tarina on selkeä ilman tekstiäkin: pelaaja ohjaa punaiseen haalariin pukeutunutta hahmoa, jonka tehtävänä on pelastaa kaunis neito isolta, irvistävältä gorillalta ja väistellä tippuvia tynnyreitä. Visuaalinen kerronta on selkeää, eikä pelaajalle jää epäselväksi, mikä hahmoista on vihamielinen. (Poh 2012.)



Kuva 3. Muodoltaan ja väreiltään erilaisia hahmoja – vihollinen, prinsessa ja sankari

Monet peleissä käytettävät objektit ja symbolit on suunniteltu niin, että pelaajan oletetaan tuntevan kyseistä mediaa jo etukäteen. Aiemmin pelanneet tietävät ilman ohjeistusta, että punainen tynnyri on räjähdysaltis ja että ensiapulaukku parantaa oitis ampu-mahaavan. Jotta pelaaja voi ymmärtää videopelin visuaalista kieltä, hänellä täytyy olla riittävästi kokemusta muista peleistä. (Push Select 2012.)

Hahmojen tapaan myös objektit pitäisi suunnitella sellaisiksi, että pelaaja erottaa ne helposti toisistaan. Jos pelissä on kaksi samanmuotoista pulloa, joista toinen sisältää parantavaa juomaa ja toinen myrkkyä, kannattaa ne ainakin värittää eri tavalla. Taikajuomapullo itsessään on esine, jonka tunnistaa jokainen fantasialajityyppiin perehtynyt. Taru Sormusten Herrasta -elokuvat ja World of Warcraft -pelit ovat tehneet fantasia-genrestä yleistietoa, minkä ansiosta pienten julkaisijoittenkin on nyt helppo tuottaa tusinoittain lajityypin pelejä (Vuorela 2007, 25). Lohikäärmeet, örkit, haltiat, loitsukääröt ja taikasauvat ovat pelaajille tuttuja, helposti ymmärrettäviä symboleja, joita ei välttämättä tarvitse sen kummemmin selittää (kuva 4).



Kuva 4. Fantasialajityypille tyypillisiä esineitä Dota 2 -verkkopelissä

Pelissä on yleensä ainakin yksi hahmo tai objekti, joka toimii pelaajan kontrolloimana avatarina. Elokuvista ja kirjoista poiketen pelit eivät kuitenkaan vaadi päähenkilöä, jonka mukana juoni etenee. Monissa peleissä, kuten Tetriksessä, pelaajalla ei ole avataria ollenkaan, ja ruudulla näkyvät vain pelaajan tekemien toimintojen vaikutukset. Tällaisissa tapauksissa kertomuksen päähenkilö eli toimija on pelaaja itse, joten erillistä pelihahmoa ei tarvita. Tämä mahdollistaa sen, että pelit voivat olla huomattavasti abstraktimpia kuin muu media. (Juul 2001.)

2.4 Visuaaliset tehosteet

Steve Swink (2009, 151) käyttää termiä *polish* kuvastamaan tehostetta, joka kertoo pelin objektin fyysisistä ominaisuuksista kuten painosta ja pintamateriaalista. Tällaiset tehosteet eivät ole välttämättömiä, sillä ne voidaan poistaa pelistä ilman että pelin mekaniikka kärsii. Ne kuitenkin vaikuttavat suuresti pelikokemukseen ja siihen, millaisena pelaaja

havainnoi pelimaailmaa. Tällaisia tehosteita ovat esimerkiksi savu sekä kirskuva ääni, jotka aiheutuvat auton renkaan osuessa metalliin. Toinen tehosteista on visuaalinen ja toinen auditiivinen, mutta pelaaja hahmottaa ne yhtenä ja samana tapahtumana pelissä, sillä ne vastaavat fyysistä todellisuutta.

Erilaisilla tehosteilla saadaan aikaiseksi se, että pelaaja kokee pelin objekteilla olevan fyysisiä ominaisuuksia. Peliobjektilla ei ole todellista massaa, vaan pelkästään pelaajan havaitsema massa, joka riippuu siitä, millaiseksi objekti on piirretty, miten se liikkuu ja miten muut objektit vaikuttavat siihen. Kahden objektin törmäys voi näyttää pehmeältä tai voimakkaalta riippuen esimerkiksi siitä, litistyvätkö objektit törmätessään tai lähtee-
kö yhteentörmäyksestä kipinöitä. (Swink 2009, 154.)

Pelien animaatioissa käytetään samoja menetelmiä kuin esimerkiksi Disneyn piirroseloku-
kuvissa. Palloa esittävä objekti saadaan näyttämään pehmeämmältä ja eloisammalta, jos se maahan osuessaan litistyy hieman ja ylös pompatessaan venyy liikkeen suunnan mukaisesti. Mikäli pallon ulkonäkö pysyisi koko ajan samana, se näyttäisi jäykältä, luonnottomalta ja persoonattomalta. Vaikka tällainen elävöitetty animaatio ei mukaile fyysistä todellisuutta, se näyttää uskottavalta ja voi kuvata objektia paremmin kuin täysin realistinen animaatio. (Swink 2009, 156.)



Kuva 5. Aseiden liikeratojen väriveranoilla tehostettua toimintaa Soul Calibur IV:ssä

Visuaaliset tehosteet ovat tyypillisesti lyhytaikaisia ja viestivät kahden objektin välisestä vuorovaikutuksesta. Esimerkiksi Soul Calibur -tappelupelissä hahmon miekka piirtää

jälkeensä vanan, joka seuraa asean liikerataa ilman halki (kuva 5). *Super Mario Galaxyssa* kaikkea pelihahmon ja peliobjektien välistä vuorovaikutusta tehostetaan pienillä lentelevillä tähdillä. Piirtyvät liikeradat ja tähdet eivät ole välttämättömiä pelaamisen kannalta eivätkä mukaile todellisuutta, mutta ne luovat viihdyttävämmän ja tyydyttävämmän pelikokemuksen. Pelimaailman fysiikka voi siis toimia olematta realistista. On tärkeämpää tavoitella tehokasta vaikutelmaa kuin realismia. (Swink 2009, 158–159.)

2.5 Head-up display

Pelien käyttöliittymät voidaan jakaa diegeettisiin ja ei-diegeettisiin. Diegeettisen käyttöliittymän elementit on sulautettu osaksi pelimaailmaa, mikä syventää pelikokemusta. Pelaaja havainnoi näitä elementtejä liikkeessaan pelissä. Ei-diegeettisen käyttöliittymän elementit ovat ruudulla pelaajan nähtävissä, mutta ne eivät kuulu pelimaailmaan eivätkä pelin hahmot ole niistä tietoisia. *Head-up display* on esimerkki ei-diegeettisestä käyttöliittymästä. (Mitchell 2012, 146.)

Head-up display eli HUD on pelin käyttöliittymän osa ja keino välittää pelaajalle tarpeellista tietoa esimerkiksi pelihahmosta tai -tilanteesta. Tyypillisiä HUD:n elementtejä ovat esimerkiksi pelaajan pisteet, pelihahmon energia, asean ammusten määrä ja pelissä kulunut aika (Mitchell 2012, 144). Elementit ja niiden esitystapa vaihtelevat huomattavasti ja ovat usein tärkeä osa pelin visuaalista tyyliä. Atarin klassisessa, vuonna 1972 julkaistussa Pong-pelissä HUD koostuu ainoastaan kahdesta luvusta, jotka kuvaavat pelaajien keräämiä pisteitä. Nykyään etenkin simulaatio- ja nettiroolipelit voivat vaatia erittäin monimutkaisen HUD:n, jotta kaikki tarvittava tieto pelihahmosta ja pelin tapahtumista saadaan välitettyä pelaajalle (kuva 6).

HUD:n tavoitteena on esittää mahdollisimman paljon informaatiota ilman, että se vaikeuttaa pelaajan keskittymistä varsinaiseen pelitilanteeseen. Tämän takia HUD-elementit sijaitsevat yleensä ruudun ylä- ja alalaidassa tai sivuilla. Varsinkin toiminnallisissa peleissä pelaajan pitäisi pystyä tulkitsemaan HUD:n esittämää tietoa nopealla vilkaisulla, jolloin informaatio kannattaa esittää mieluummin selkeillä väreillä ja kuvilla kuin tekstinä. Pelihahmon terveys voidaan esimerkiksi kertoa hahmon kasvokuvalla, jonka ilme ja väri vaihtuvat terveydentilan mukaan. (Lecky-Thompson 2007, 194–195.)

Monissa nykypeleissä on tavoitteena mahdollisimman pelkistetty tai kokonaan pois jätetty HUD. Useat pelit pyrkivät korvaamaan esimerkiksi perinteisen terveyspalkin uusilla, luovilla ratkaisuilla; pelihahmon loukkaantumisesta voidaan kertoa tahrimalla pelinäköymä hetkeksi verellä tai muuttamalla hahmon animaatiota. Tällainen menettely toimii parhaiten silloin, kun informaatiota ei tarvitse esittää kovin suurella tarkkuudella (Fox 2004, 147). Pelkistetyn tai olemattoman HUD:n tavoitteena on antaa pelaajalle tunnelmallisempi, elokuvamaisempi ja realistisempi pelikokemus.



Kuva 6. DragonNest-nettiroolipelin HUD

Monimutkaisetkin HUD-elementit on helppo sulauttaa uskottavaksi osaksi peliä silloin, kun kertomus sijoittuu tulevaisuuteen, jossa leijuvat käyttöliittymät ovat osa todellisuutta. Tällainen ratkaisu on esimerkiksi Syndicate-ammuntapelissä, jossa pelihahmo pystyy mikrosivun avulla näkemään muun muassa seinien takana kulkevat viholliset. Tällöin HUD on siis sekä pelaajan että pelihahmon nähtävissä. (Stohenouse 2010.)

HUD:n sisältö voi olla dynaamista, jolloin sen esittämä tieto vaihtuu pelitilanteen mukaan. Tällöin esillä on vain se informaatio, joka on kulloinkin oleellista. Esimerkiksi happimittari ilmestyy näkyviin vain silloin, kun pelihahmo on veden alla. Dynaaminen sisältö vähentää HUD:n vaatimaa tilaa ja viestii pelaajalle pelitilanteen muutoksista. (Fox 2004, 148–149.)

Pelatesa näkyvät käyttöliittymäelementit eivät rajoitu pelkästään HUD:hin, vaan ne voivat sijaita myös sisällä pelimaailmassa. Varsinkin strategia- ja moninpeleissä on oleel-

lista näyttää tietoa jokaisesta pelin hahmosta erikseen, kuten näkyy kuvassa 6, jossa jokaisen hahmon yläpuolella lukee tämän nimi.

Hyvä käyttöliittymädesign tarkoittaa sitä, ettei pelaajalla ole vaikeuksia ymmärtää käyttöliittymän elementtien merkitystä ja toimintaa. Helpoin tapa saada uusi konsepti helposti ymmärrettäväksi on luoda yhteys sen ja jonkin pelaajan ennestään tunteman kanssa. Esimerkiksi peleissä yleisesti käytetty terveyspalkki muistuttaa ulkonäöltään ja toiminnaltaan lämpömittaria tai hyötyohjelmista tuttua latauspalkkia. Kokemattomienkin pelaajien on helppo ymmärtää todellisesta elämästä tuttuja konsepteja, kuten kytkimä, painikkeita ja kellotauluja. (Morrison 2013.)

2.6 Valikot ja painikkeet

Useimmissa peleissä on ainakin päävalikko ja asetusvalikko. Päävalikossa voi tyypillisesti aloittaa uuden pelin, palata aikaisemmin tallennettuun pelitilanteeseen ja sulkea pelisovelluksen. Joissain peleissä on myös työkalurivi, joka on osa pelinäköymää ja jossa voi olla esimerkiksi esinevarasto ja muihin näkymiin vieviä painikkeita (Mitchell 2012, 158). Valikot ja painikkeet pyritään suunnittelemaan niin, että ne ovat yhteneviä pelin visuaalisen tyylin kanssa. Metsään sijoittuvassa pelissä voitaisiin esimerkiksi käyttää puumaista tekstuuria valikkojen taustana.

Megamassive-mobiilipelin toteuttanut Vesa Kippola (2013, 6) kertoo, että pelin ikonien määrä ”on pyritty pitämään mahdollisimman vähäisenä ja käyttöliittymäsuunnittelussa on suosittu painikkeita, jotka kertovat yksiselitteisesti tekstillä niiden toiminnallisuuden”. Tällä on pyritty helpottamaan navigaatiota pelin sisällä ja minimoimaan riski siitä, ettei pelaaja tietäisi jonkin painikkeen tarkoitusta. Ikoneihin on kuitenkin turvauduttu muun muassa sosiaalisen median integraatioissa ja asetuksiin vievässä painikkeessa, jotka ovat riittävän selkeitä ilman tekstiä. Käyttöliittymän suunnittelussa on otettu mallia *Angry Birds*in kaltaisista suosituista mobiilipeleistä (kuva 7).

Valikot, painikkeet ja HUD muodostavat pelin käyttöliittymän, jonka suunnittelussa pätevät Nielsenin heuristiset säännöt samaan tapaan kuin muussakin käyttöliittymäsuunnittelussa. Nielsenin kymmenen säännön lista on liitteessä 1. Selkeää visuaalista

viestintää tukevat muun muassa käyttöliittymän elementtien yhdenmukaisuus sekä toiminnoista annettu palaute. Mikäli pelaaja napsauttaa painiketta, on pelin viestittävä, että se on vastaanottanut kyseisen komennon. Pelaajan on myös pystyttävä navigoimaan helposti ja vaivattomasti eri valikoiden ja tilojen välillä. Pelaaja ei myöskään saa päätyä tilaan, josta ei ole selkeää poispääsyä.



Kuva 7. Tyyliään yhtenevät ja selkeät painikkeet Angry Birds alkuvalikossa

Käyttöliittymän elementtien sommittelun on oltava pelaajalle looginen ja helposti muistettava. Sommittelussa on tärkeää huomioida käyttöliittymäsuunnittelun yleiset säännöt ja tavat, sillä pelaajat ja muut tietokoneen käyttäjät ovat tottuneet etsimään haluttuja valintoja tietyistä paikoista. Esimerkiksi OK- ja Peruuta-painikkeet on tyypillisesti järjestelty ikkunaan niin, että OK-painike on ennen Peruuta-painiketta ja sijaitsee sen yläpuolella tai vasemmalla puolella. (Ruohola 2007, 24.)

City of Rauma -kaupunginrakennussimulaation toteuttanut Juho Ruohola (2007, 30) kertoo suosineensa pelin käyttöliittymän painikkeissa symboleja, jotka ovat yleisesti tunnettuja. Esimerkiksi ”Tallenna”-painikkeessa on levykkeen kuva, joka tyypillisesti symboloi peleissä ja hyötyohjelmissä tallentamista. Sommittelussa saman aihealueen painikkeet on koottu samalle riville, mikä helpottaa painikkeiden toimintojen muistamista. Painikkeissa on pieni varjostus, jonka tarkoituksena on kertoa pelaajalle, että kyseessä on alas painettava nappi. Aktiivisen painikkeen taustaväri muuttuu siniseksi.

Peleissä ja muissa tietokonesovelluksissa yleisesti käytetyn symbolikielen hyödyntäminen on suotavaa, sillä pelaajan on helppo tunnistaa tutut ikonit. Ikonit kannattaa kuitenkin muokata pelin visuaaliseen ilmeeseen sopiviksi. (Fox 2004, 141.)

2.7 Kamera

Yksinkertaisissa kaksiulotteisissa videopeleissä, kuten Pongissa ja Tetriksessä, pelinäköymä on perinteisesti ollut lukittuna pelialueen yläpuolelle tai sivulle. Myöhemmin kamera saattoi liikkua pelihahmon mukana muun muassa side-scroller-lajityypin peleissä tai pelaaja pystyi itse siirtymään peliympäristöstä toiseen, mutta kameralla ei kuitenkaan ollut muuta kerronnallista merkitystä kuin pelinäköymän näyttäminen.



Kuva 8. Lukittu kuvakulma *Alone in the Dark*issa

Kolmiulotteisissa ammuntapeleissä kamera oli luonnollista sijoittaa niin, että pelaajan näköymä mukaili suoraan pelihahmon katsetta, mikä toi pelaajille aivan uudenlaisen, realistisemman tuntuisen pelikokemuksen. Tällaisia pelejä kutsutaan ensimmäisen persoonan peleiksi. Ongelmaksi koitui kuitenkin muiden lajityyppien pelien sovittaminen kolmiulotteiseen maailmaan, jossa kameran kuvakulma ei ollut enää itsestään selvä. Infogramesin vuonna 1992 julkaisema 3D-kauhuseikkailupeli *Alone in the Dark* ratkaisi ongelman sijoittamalla peliin useita lukittuja kameroita (kuva 8). Jokainen kamera näyttää ennalta määritellyn kuvakulman huoneesta tai muusta tilasta, jossa pelihahmo kulloinkin liikkuu. Lopputulos ei periaatteessa eroa juurikaan 2D-seikkailupeleistä, jotka koostuvat useista erillisistä, valmiiksi piirretyistä peliympäristöistä. Tämä menetelmä toimi hyvin muun muassa kauhupeleissä, joissa huolella suunnitellut kuvakulmat tehos-

tavat tunnelmaa ja ohjaavat pelaajaa kiinnittämään huomiota esimerkiksi etualalla näkyviin esineisiin. (Urli & Paolo 2011.)

Toinen kehitysskaskel oli toteuttaa kolmiulotteiseen maailmaan kamera, joka kulkee jatkuvasti pelihahmon mukana. Nintendon *Super Mario 64*:ssä kamera seuraa pelihahmoa pienen matkan päästä, minkä lisäksi pelaaja voi itse säätää kameran kuvakulmaa ohjaimella. Liikkuva kamera mahdollistaa sen, että kulmaa ja etäisyyttä muuttamalla voidaan luoda aivan uudenlaisia tehosteita kerrontaan; esimerkiksi pelikentän alussa voidaan kamera pitää etäällä, jolloin pelaaja saa paremman kuvan kentän ympäristöstä. Lähelle viedyllä kameralla voidaan puolestaan korostaa tärkeää hahmoa tai objektia. (Urli & Paolo 2011.)

Vuonna 1997 julkaistu *Tomb Raider* oli ensimmäinen kolmiulotteinen ammuntopeli, jossa kamera seurasi pelihahmoa etäältä ensimmäisen persoonan kuvakulman sijaan. Erikoista pelissä oli myös se, että sen päähenkilö oli naispuoleinen. Ammuntopelit on tyyppillisesti suunnattu nuorille miehille, joille tarjotaan mahdollisuus kokea toimintaseikkailu samaistuttavan mieshahmon näkökulmasta. *Tomb Raider*issa ei kuitenkaan yritetä luoda vaikutelmaa siitä, että pelaaja olisi itse sisällä pelissä. Kolmannen persoonan kameran takia naissankari Lara Croft on samaan aikaan sekä pelaajan avatar että henkilö, josta pelaaja ikään kuin huolehtii. (Juul 2001.)

Monet pelaajat suosivat kolmannen persoonan kuvakulmaa siksi, että se antaa laajemman näkymän pelin tapahtumista ja paremman kontrollin pelihahmosta. Kolmannen persoonan kamera mahdollistaa myös sen, että pelaaja näkee avatarinsa jatkuvasti. Ensimmäisen persoonan kuvakulma puolestaan mahdollistaa realistisemmän ja intensiivisemmän pelikokemuksen. (Mitchell 2012, 119–120.)

3D-tekniikan kehittyessä pelit ovat yhä enemmän ryhtyneet hyödyntämään samoja kameratekniikoita kuin elokuvat, mutta pelien kamerat itsessään eivät ole juurikaan kehittyneet 90-luvun jälkeen. Erilaiset elokuvamaiset tehosteet, kuten syvyysvaikutelman luonti sumentamalla etualan objekteja, ovat suuressa roolissa nykypeleissä. (Urli & Paolo 2011.)

2.8 Välianimaatiot

Välianimaatio eli *cutscene* on pelin sisällä oleva animaatio, jonka tavoitteena on yleensä edistää juonta tai esitellä pelihahmoja ja -ympäristöjä ja jonka aikana pelaajan toiminta on tyypillisesti estetty tai rajattu. Välianimaatio voi olla piirretty, näytelty tai toteutettu 3D-grafiikoilla. Välianimaatiot voivat käyttää samoja grafiikoita kuin muukin peli, kuten kuvassa 9, jolloin ne toimivat suoraan pelimoottorilla. Vaihtoehtoisesti välianimaatiot haetaan erillisistä, valmiiksi tehdyistä videotiedostoista. Valmiit videotiedostot mahdollistavat sen, että välianimaatiot saadaan näyttämään visuaalisesti laadukkaammilta kuin muu peligrafiikka, sillä pelimoottorin suorituskyky ei rajoita niitä. Pelimoottoria käyttävät välianimaatiot eivät välttämättä eroa visuaalisesti muusta pelistä. Yksittäisen välianimaation kesto vaihtelee parista sekunnista useaan minuuttiin.

Delahayn (2013, 21–23) mukaan välianimaatioita käytetään muun muassa ympäristön tai hahmojen tarkasteluun ja esittelyyn, vihjeiden antamiseen, tulevien tapahtumien ennakoimiseen, tarinan rytmittämiseen, tunnelman luomiseen, pelaajan palkitsemiseen ja kertomuksen tai sen osan päättämiseen. Välianimaatiossa voidaan näyttää tapahtumia pelaajalle ilman, että tämän ohjaaman pelihahmon tarvitsee nähdä niitä. Välianimaatio on myös tyypillinen keino esittää siirtymä tarinassa, esimerkiksi päivän vaihtuminen tai pelihahmon matkustaminen paikasta toiseen.

2D-seikkailupelissä *The Secret of Monkey Island* on kolmenlaisia välianimaatioita. Yleisimpiä ovat muutaman sekunnin pituiset animaatiot, jotka aiheutuvat ongelman ratkaisemisesta, uuteen ympäristöön siirtymisestä tai jostain muusta pelaajan toiminnosta. Pelissä on myös pidempiä välianimaatioita, jotka keskeyttävät pelaamisen ja saattavat viedä kuvakulman hetkeksi toiseen ympäristöön. Pidemmät animaatiot ovat kuitenkin harvinaisempia. Lisäksi jokaisen peliosuuden alussa on lyhyt välianimaatio, joka esittelee tarinan seuraavan luvun nimen ja numeron. Kaikki välianimaatiot pelin johdantoa lukuun ottamatta käyttävät pelimoottoria. Ainoa visuaalinen ero on se, että välianimaatioiden aikana pelin käyttöliittymä on piilotettuna. (Delahay 2013, 25.)

Välianimaatioita käytetään kertomaan välttämättömiä kohtauksia tarinasta ilman, että pelaaja pystyy vaikuttamaan tapahtumiin. Esimerkiksi tärkeän pelihahmon kuolema

esitetään yleensä välianimaatiolla, jotta kohtauksella olisi suurempi vaikutus eikä pelaaja voisi välttää sen näkemistä. Tyypillisesti jonkinlainen välianimaatio nähdään ainakin pelin alussa – tarinan johdantona – sekä lopussa viimeistelemässä kertomus.



Kuva 9. Pelimoottorilla toimiva välianimaatio *Clock Tower*issa

Jos välianimaation sisältö ei ole tarpeeksi kiinnostava, on vaarana, ettei pelaaja jaksaa keskittyä siihen ja jää paitsi pelissä etenemisen kannalta tärkeästä informaatiosta. Välianimaation haittapuolena on myös se, että pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus katoaa. Illuusio häviää, kun pelaaja menettää kontrollin avatariinsa ja pelin tapahtumiin. Tämän takia välianimaatioita pitäisi käyttää vain silloin, kun se on välttämätöntä juonen edistämiseksi. (No Time To Play 2011.)

Nykypelejä kritisoidaan siitä, että välianimaatioiden yleistyminen ja pitkittyminen johtaa turhan passiivisiin pelikokemuksiin. Irrational Gamesin perustajajäsenen Ken Levenin mielestä siirtyminen välianimaatioon muistuttaa sitä, että kirjan lukija joutuisi laskemaan kirjan alas kesken kohtauksen ja kuuntelemaan ääninauhoitteen jatkaakseen kertomusta. Levine kertoo arvostavansa pelkistettyjä pelejä, jotka pystyvät kertomaan tarinansa viemättä kontrollia pelaajalta. (Kleinhenz 2012.)

Hahmojen välinen, juonen kannalta tärkeä keskustelu on luontevinta esittää välianimaatiossa, koska muuten pelaaja saattaisi ohittaa kohtauksen ja jäädä ilman etenemisen kannalta oleellista informaatiota. Muunlaisia ratkaisuja on yritetty esimerkiksi *Half-Life 2:ssä*, jossa pelaajan annetaan kontrolloida peliä myös välianimaatioiden aikana. Tällaiset

kohtaukset on kuitenkin suunniteltava huolella, jotta pelaajan mielenkiinto pysyisi va-pauksista huolimatta oleellisissa tapahtumissa. Kerronnan ilmaisun rajoittaminen voi-siis rikastaa pelattavuutta, vaikka tällöin riskinä onkin se, että pelaaja keskittyy muuhun sisältöön kuin on tarkoitettu. (Shirinian 2010.)

2.9 Latausruudut

Latausruudun (engl. *loading screen*) tehtävänä on viedä pelaajan huomio pois ajasta, joka kuluu pelin tai sen osan lataamiseen. Siinä on tyypillisesti peliin liittyvää kuvitusta ja jonkinlainen animaatio, jota käytetään kertomaan pelaajalle, kauanko peliä tarvitsee vie-lä ladata. Varsinkin pitkäkestoisissa latauksissa on myös tärkeä viestiä pelaajalle, että sovellus on edelleen toiminnassa eikä ole kaatunut. Pelin asennuksen ja käynnistyksen lisäksi latausruutuja tarvitaan esimerkiksi siirryttäessä pelin kentästä toiseen, jolloin jär-jestelmällä kestää hetki hakea tarvittavat tiedot. (Mitchell 2012, 148–150.)

Latausruudut voivat olla staattisia tai interaktiivisia. Interaktiivinen latausruutu mahdol-listaa jonkinlaisen vuorovaikutuksen myös lataamisen aikana. Tällainen latausruutu voi esimerkiksi sisältää jonkin minipelin. (Giant Bomb 2013.)

Latausruutujen haittapuolena on se, että ne rikkovat pelin jatkuvuuden ja voivat pitkä-kestoisina aiheuttaa pelaajan turhautumisen. *Max Payne 3* ratkaisee ongelman näyttämäl-lä välianimaatioita latausaikoina, jolloin tarinankerronta pysyy katkeamattomana. Varsi-naisia latausruutuja ei pelissä ole ollenkaan. (Leviathyn 2011.)

2.10 Pelaajan ohjaaminen kenttäsuunnittelussa

Vaikka peli periaatteessa antaisi pelaajalle täyden vapauden toimia haluamallaan tavalla, se pyrkii yleensä ohjaamaan pelaajaa kohti kehittäjän toivomaa päämäärää. Tämä voi ilmetä esimerkiksi kompassin nuolena tai merkittynä kohtana kartassa. NPC-hahmot eli tietokoneen ohjaamat pelihahmot voivat puhuteltaessa antaa pelaajalle vihjeitä tai teh-täviä, jotka vievät tarinaa eteenpäin.

Pelaaja haluaa olla tietoinen siitä, mihin pelissä on seuraavaksi edettävä. Tämä tarkoittaa sitä, että pelikentässä on oltava ovia, polkuja, käytäviä, rakoja ja muita mahdollisia kul-

kureittejä, jotka pelaajan on helppo havaita. Yleinen sääntö on se, että pelaajalla on aina oltava selkeä mahdollisuus edetä seuraavaan tilaan tai palata takaisin aiempaan tilaan. Tämä tuottaa ongelmia todenmukaisten ympäristöjen luomisessa, sillä oikea maailma on täynnä erilaisia umpikujia ja lukittuja ovia. Hyvä kenttäsuunnittelu vaatiikin sitä, että pelaajalle tärkeät reitit ja objektit erotetaan muusta grafiikasta esimerkiksi valaistuksella tai sommittelulla. Pelaajan huomion kohdistaminen oleellisiin kohtiin visuaalisilla keinoilla avustaa tämän etenemistä pelissä. Yksi klassinen esimerkki löytyy Doom-pelistä, jossa pelaajat pyrkivät tyypillisesti seuraamaan polkuja, joissa on tuttu tekstuuri tai väri. Muutos maanpinnan tai lattian tekstuurissa viestii yleensä jonkinlaisesta rajaviivasta pelikentässä, ja samannäköiset polut puolestaan liittyvät toisiinsa. (Johnston 2005.)

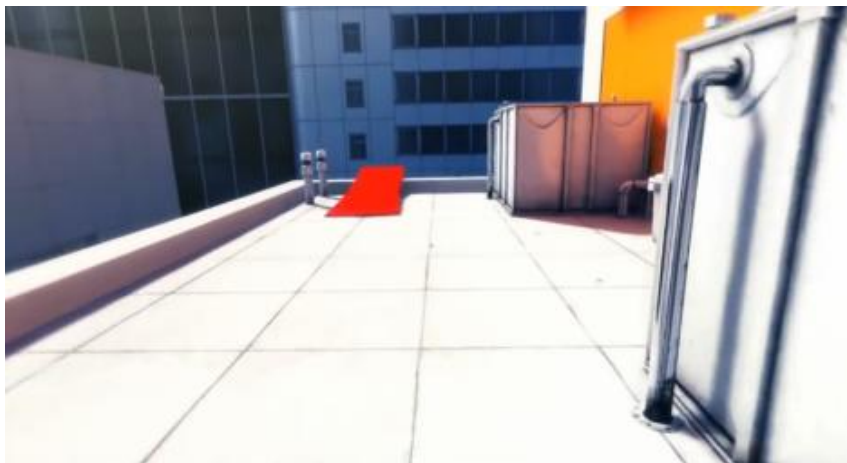
Ovia käytetään ympäristöjen välisenä erottimena ja kulkureittinä sekä fyysisessä todellisuudessa että pelimaailmassa. Pelkkä oven näkeminen antaa pelaajalle tehtävän: mikäli oven saa avattua, sen takana voi odottaa uusi, kiinnostava kokemus. Oven avaaminen itsessään on onnistuminen, joka palkitsee pelaajan. Jos oven takaa ei kuitenkaan löydy mitään merkittävää, voi pelaaja tuntea itsensä huijatuksi. Lisäksi jotkin pelit ovat täynnä ovia, joita ei pysty avaamaan ja jotka ovat ainoastaan osa pelimaailman kulisseeja – käytännössä pelkkiä tekstuureja ilman toiminnallisuutta. Tällaisia ovia tarvitaan, jotta esimerkiksi kaupunkiympäristö saadaan näyttämään uskottavalta, mutta toisaalta ne myös heikentävät immersiota. Pelaaja turhautuu, kun osa ovista on interaktiivisia ja osa ikään kuin maalattu seinään. (Dobson 2013.)

Dan Taylor (2013) kirjoittaa, että hyvä kenttäsuunnittelu antaa aina pelaajalle saavutettavan päämäärän, mutta pelaajan on itse pääteltävä, miten sen voi saavuttaa. Peli esimerkiksi näyttää kissan, joka on saatava alas puusta, ja pelaajan tehtäväksi jää selvittää, miten ongelma ratkaistaan. Kerronnan on oltava selkeää, ettei tavoite jää pelaajalle epäselväksi.

Yleinen virhe kenttäsuunnittelussa on puutteellinen valaistus, joka vaikeuttaa pelissä etenemistä ja tärkeiden reittien ja objektien havaitsemista. Esimerkiksi pimeään seinään sulautuva ovi voi olla hyvin vaikea havaita. Pimeyttä voidaan kuitenkin hyödyntää tunnelman luomisessa. (Johnston 2003.)

Pelikentän visuaalisen ilmeen on tärkeää olla selkeä ja yhtenäinen. Pelaaja ei välttämättä tunnista portaikkoa, mikäli se näyttää erilaiselta kuin kaikki kentän aikaisemmat portaikot (Johnston 2003). Jos punaiseen oveen tarvitsee punaisen avaimen ja siniseen oveen sinisen avaimen, ei ole loogista, että vihreään oveen tarvitseekin keltaisen avaimen.

Adrian Chmielarz (2014) huomauttaa, että pelaajan liiallinen ohjaaminen kentissä voi rikkoa pelimaailman todentuntuisuuden. Mikäli käytävä on ilman syytä tukittu tavaroilla, pelaaja ymmärtää, ettei kyseessä ole luonnollinen osa pelin maailmaa vaan pelintekijöiden luoma keinotekoinen este, jonka tehtävänä on rajoittaa pelaajan etenemistä kentässä. Valaistua aluetta voidaan käyttää hämärässä kentässä näyttämään suuntaa, johon pelaajan tulee seuraavaksi edetä, mutta valolla tulee olla selkeä lähde, jotta pelimaailman uskottavuus ei kärsisi. Epärealistinen, mutta pelin visuaaliseen tyyliin sopiva ratkaisu on esimerkiksi *Mirror's Edgessä*, jossa pelaaja etenee seuraamalla punaiseksi värjättyjä objekteja (kuva 10). Pelin ympäristöt ovat muuten niin avaria ja monimutkaisia, että oikean reitin löytäminen olisi hyvin vaikeaa ilman näin selkeää visuaalista vihjetta.



Kuva 10. Punainen väri visuaalisena vihjeenä Mirror's Edgessä

Toimintaseikkailupelin Super Pitfall alussa on alas vievät tikapuut, jotka näyttävät vaarattomilta, mutta johtavat pelihahmon varmaan kuolemaan. Samanlainen ansa on vuoden 1990 tasohyppelypelissä Dragon's Lair, jossa kävely ovea päin pelin ensimmäisessä näkymässä johtaa pelihahmon kuolemaan. Pelaajan on siis mahdoton välttää häviämistä, ellei hän tiedä näitä ansoja etukäteen, sillä peli ei anna minkäänlaista visuaalista vihjetta niistä. Piikit ovessa kertoisivat, että kyseessä on este, joka vahingoittaa pelihahmoa.

Pelaaja tuntee itsensä huijatuksi, mikäli pelin visuaalinen kerronta on niin epäselvää, että vaarattoman näköiset objektit osoittautuvat vaarallisiksi ilman hyvää syytä.

Pelimekaniikan – pelin sääntöjen – opettaminen pelaajalle on tärkeää yksinkertaisissakin peleissä, mikä on usein ratkaistu erillisellä tutoriaalilla eli opastavalla harjoituksella pelin tai peliosuuden alussa. Pelaajan on syytä tietää pelin kontrollit ja pelihahmon kyvyt sekä pystyä tunnistamaan mahdolliset esteet ja vastukset kentässä. Pelattavuus paranee, mikäli pelaaja ymmärtää pelin logiikan alusta asti. Kippola (2013, 6) kertoo, että Megamassive-pelissä pelimekaniikan opetus on tiivistetty yhteen havainnollistavaan kuvaan, jotta se ei veisi tilaa varsinaiselta pelikokemukselta.

Kent Hudsonin *The Novelist* -pelin testauksessa kävi ilmi, etteivät koepelaajat havainneet pelihahmojen ajatuksiin kätkeytyjä vihjeitä, sillä kaikki pelin tekstit näyttivät samalta. Ongelma ratkaistiin niin, että etenemisen kannalta tärkeät vihjeet erotettiin muista teksteistä sinisellä värillä. Alkuun Hudson epäroi käyttää tätä ratkaisua, mutta hän muistuttaa, että pelin testaajia on kuunneltava eikä pelaajille saa antaa mahdottomia tehtäviä. (Polson 2013.)

2.11 Pelin palaute pelaajalle

Vuoropuhelu pelaajan ja koneen välillä on kaikkia videopelejä yhdistävä ominaisuus. Kun pelaaja tekstiseikkailussa syöttää komennon avatakseen arkun, peli kertoo, avautuuko arkun kansi vai ei ja mitä sen alta löytyy. Graafisessa seikkailussa pelaaja napsauttaa arkun kuvaa ruudulla ja saa toiminnostaan visuaalisen palautteen, kuten kuvan avonaisesta arkusta. Pelin viestintä pelaajalle on riippuvaista siitä, että myös pelaaja lähettää viestejä pelille. Suurin osa pelien viestinnästä onkin palautetta jostain pelaajan toiminnasta. Visuaalista palautetta ovat esimerkiksi luvussa 2.4 mainitut polish-tehosteet.

Pelaajan palkitseminen on tärkeää, jotta tämä pysyisi motivoituneena jatkamaan peliä. Palkinto voi olla esimerkiksi pelihahmon ominaisuuksia parantava objekti, pääsy uudelle alueelle tai uutta tietoa pelin juonesta. Palkinto voi olla hyvin lyhytaikainen ja puhtaasti visuaalinen, kuten välke, joka seuraa onnistunutta palikoiden tuhoamista Tetrik-

sessä (Wang & Sun 2011, 1). Tällainen palkinto seuraa tyypillisesti heti onnistumista ja on tyypillistä erityisesti moderneissa ongelmanratkaisupeleissä (kuva 11).



Kuva 11. Visuaalista palkitsemista *Candy Crush Sagassa* ja *Juice Cubesissa*

Alison Gazzard (2011) kuvaa termillä *illusionary reward* sellaista palkintoa, joka ei tuo pelaajalle mitään varsinaista etua pelaamisen kannalta, mutta jonka pelaaja tulkitsee silti palkinnoksi. Esimerkkinä Gazzard mainitsee kerättävät esineet, kuten *Super Mario Sunshinen* tähdet, joita ei tarvita pelin läpäisemiseen, mutta joiden löytäminen tuo pelaajalle mielihyvää. Houkuttelevan näköisen esineen poimiminen on itsessään tyydyttävää, ja lisäksi pelin käyttöliittymässä on usein elementti, joka kertoo kerättyjen esineiden tai niistä saatujen pisteiden määrän.

Wang & Sun (2011, 5) mainitsee rytmipelin Dance Dance Revolution, jossa pelaajan onnistuneet toiminnot tuovan ruudulle positiivisia sanoja, kuten ”perfect” ja ”great”. Nämä tehosteet näkyvät ruudulla vain hetken vaikuttamatta pelattavuuteen eikä niitä tallenneta pistemäärien kanssa, mutta ne toimivat suorana palautteena ja kannustimena pelaajalle.

Vastaavasti visuaalisilla keinoilla voidaan myös antaa palautetta pelaajan epäonnistumisista, mistä yleisimpänä esimerkkinä on Game Over -ruutu hävityn pelin päätteeksi. Johnston (2003) kirjoittaa, että pelin on tärkeä vastata pelaajan toimintoihin silloinkin, kun tämä kulkee vahingossa umpikujaan tai ajautuu ansaan. Pelihahmon voi esimerkiksi animoida puistelevaan harmistuneena päätänsä lukitun oven edessä. Charlotta Tiuri

(2012, 35) huomauttaa, että jos pelihahmo esimerkiksi osuu esteeseen ja vahingoittuu, voi olla, ettei pelaaja huomaa tapahtunutta ilman selkeää visuaalista viestiä.

2.12 Valinnat ja kerronnan rajoittaminen

Pelin interaktiivisuus antaa pelaajalle mahdollisuuden kontrolloida ainakin jossain määrin tarinan etenemistä. Se, kuinka paljon vapauksia pelaaja saa, vaihtelee peleittäin. Täysin rajoittamatonta eli vuorovaikutuksetonta tarinankerrontaa ei oikeastaan voi kutsua peliksi, sillä pelaajalla ei ole siinä mitään kontrollia ja sitä esiintyykin peleissä vain välianimaatioissa. Interaktiivisessa tarinankerronnassa pelaaja pystyy kontrolloimaan pelimaailmaa ja -hahmoja ja etenemään tarinassa haluamassaan tahdissa, mutta juoneen pelaajalla ei ole vaikutusta.

Vaihtoehtoloppuisissa peleissä pelaaja pystyy joko tietoisesti tai tiedostamatta vaikuttamaan valinnoillaan siihen, miten tarina päättyy. Valintapohjaisessa rakenteessa pelaaja puolestaan tekee jatkuvasti pitkin tarinaa valintoja, jotka kaikki vaikuttavat enemmän tai vähemmän juonen kulkuun. Valinnat voidaan myös piilottaa huomaamattomiksi niin, että epäolennaisilta vaikuttavat toiminnot aiheuttavat muutoksia tarinassa. Tällöin on kyse avorakenteisesta pelistä, jossa pelaaja kokee suurempaa hallinnan tunnetta asioiden edetessä hänen toimintansa mukaisesti. Eniten vapautta pelaaja saa pelaajapäätösvaltaisissa peleissä, joissa pelaaja voi tehdä lähes mitä tahansa pelin mekaniikan sallimissa rajoissa. (Muhonen 2013, 17–18.)

Pelissä *Silent Hill: Shattered Memories* pelaajalle esitetään useita psykologisia testejä, joiden vastaukset vaikuttavat pelin etenemiseen ja ulkoasuun. Pelaajaa pyydetään värittämään kuva talosta haluamillaan väreillä, ja seuraavassa kohtauksessa näkyvän talon värit mukailevat pelaajan aiempia valintoja (kuva 12). Myös pelin hirviöiden ulkonäkö muuttuu pelaajan tiedostamattomien valintojen kautta. Silent Hill -sarjan peleissä on useita vaihtoehtoisia loppuja ja tarinankulkuja, joihin pelaajan annetaan vaikuttaa sekä tietoisilla että huomaamattomilla valinnoilla.



Kuva 12. Pelaajan tiedostamaton valinta Shattered Memoriesissa

Altug Isigan (2011) huomauttaa, että valinnanvapaus tuo mukanaan riskin siitä, että pelaaja ei valintakohdissa toimikaan tarinankerronnan ja pelin etenemisen hyväksi vaan päättää kertomuksen ennenaikaisesti. Käsikirjoittajan on siksi suunniteltava pelimaailman olosuhteet niin, että pelaaja päätyy niiden vaikutuksesta valitsemaan suurella todennäköisyydellä halutun vaihtoehdon. Koskaan ei kuitenkaan voi olla varmuutta siitä, että pelaaja toimii käsikirjoittajan odotusten mukaisesti. Pelaajan valinnat voivat johtaa siihen, että tärkeä osa pelistä jää kokonaan kokematta.

3 Visuaalinen viestinnän analysointi

Työn empiriaosuus on laadullista tutkimusta ja keskittyy tarkastelemaan visuaalista kerrontaa nykypeleissä. Tähän lukuun on valittu esimerkkejä 2010-luvun toimintaseikkailupeleistä, joiden visuaalisen kerronnan ratkaisuja analysoidaan käyttäen teoriataustaa pohjatietona. Lisäksi pelien visuaalisia ratkaisuja ja niiden tavoitteita tutkitaan kahden asiantuntijan haastattelujen kautta.

3.1 Visuaalinen kerronta nykyään

Aluksi graafisten ominaisuuksien ja suorituskyvyn rajoitukset johtivat siihen, että peleissä keskityttiin pääasiassa tarinaan ja korkeiden pistemäärien saavuttamiseen. Realistisuus oli tärkeämpää pelaajan ja pelin vuorovaikutuksessa kuin grafiikoiden laadussa. 3D-tekniikka muutti tämän ja toi markkinoille ensimmäisestä persoonasta kuvatut ammuntapelit, joissa pelaaja saattoi tuntea olevansa itse pelihahmo eikä vain tämän ohjaaja. (Poh 2012.)

Mike Buckler (2012) toteaa, että uusimmista peleistä harva antaa painoa juonenkerronalle. Sen sijaan, että pelattavuus suunniteltaisiin palvelemaan kerrontaa, kerrontaa käytetään palvelemaan pelattavuutta. Tarinavetoisia pelejä usein mainostetaan hyvällä juonenkerronnalla, mikä kertoo siitä, että hyvä juonenkerronta pelissä on pikemminkin poikkeus kuin normi.

Nykypelit pystyvät tarjoamaan lähes elokuvamaisia kokemuksia, joissa perinteisille peleille tyypilliset piirteet, kuten energiapalkit ja muut HUD-elementit, on pyritty pelkistämään ja piilottamaan. Suurten pelitalojen tuottamista valtavirran peleistä löytyy yleensä realismia tavoittelevia grafiikoita ja laajoja, avoimia pelimaailmoja. Visuaalinen ilmaisu on huomattavasti vapaampaa kuin muutama vuosikymmen sitten, jolloin monet tehosteet olivat teknisesti mahdottomia eivätkä grafiikat sallineet juurikaan yksityiskohtia. Vapauksista huolimatta monet pelintekijät suosivat edelleen perinteisempiä ratkaisuja, kuten kaksiulotteisia grafiikoita, näkyviä HUD-elementtejä ja sivulle lukittua kameraa.

Opinnäytetyötä varten on valittu analysoitavaksi kolme nykyaikaista peliä, joista ensimmäinen esittelee avaran, kunnianhimoisen 3D-pelimaailman. Kaksi jälkimmäistä puolestaan edustavat side-scroller-pelejä ja ovat tyyllisesti lähempänä Johnny Gravesia.

3.2 Alice: Madness Returns

Alice: Madness Returns on psykologinen, kauhuelementeillä varustettu kolmannen persoonan toimintaseikkailupeli, joka ilmestyi vuonna 2011. Peli on jatkoa vuonna 2000 julkaistulle *American McGee's Alice*lle. Pelien kertomus on vaihtoehtoinen, synkempi näkemys Lewis Carrollin suosituista 1800-luvun lastenkirjoista *Liisan seikkailut ihmemaassa* ja *Liisan seikkailut pelimaassa*. Kirjojen vaikutus näkyy pelien hahmosuunnittelussa, ympäristöissä, värimaailmassa ja visuaalisessa tyyliä yleisesti (kuva 13).



Kuva 13. Carrollin kirjoja mukaileva ympäristö pelissä

Madness Returnsin maailma ja hahmot ovat tyyliään lähellä realismia, vaikka miljöönä onkin vääristynyt fantasiamaailma hirviöineen. Päähenkilö Alice on ihminen, jonka piirteet ovat kuitenkin jossain määrin liioiteltuja; vyötärö on korostetun kapea ja silmät epätavallisen suuret. Ilmeikkäistä silmistään huolimatta Alicen kasvot pysyvät vakavina ja melko tunteettomina suurimman osan ajasta. Alicen vaatetus mukailee kirjan Liisan tunnistettavaa, sinivalkoista pukeutumistyyliä, jota on muokattu hieman synkempään suuntaan muun muassa lisäämällä esiinään veriroskeita. Liisan pienet, tyttömäiset kengät on vaihdettu pitkiin mustiin saappaisiin. Myös Alicen hiukset ovat poikkeuksellisesti tummat eivätkä vaaleat kuten esimerkiksi Disneyn piirroselokuvan Liisalla. Tu-

loksena on hahmodesign, joka samaan aikaan tuo mieleen perinteisen lastensadun ja edustaa jotakin uutta ja erilaista. Tämä lähestymistapa on pelin visuaalisen tyylin ydin.

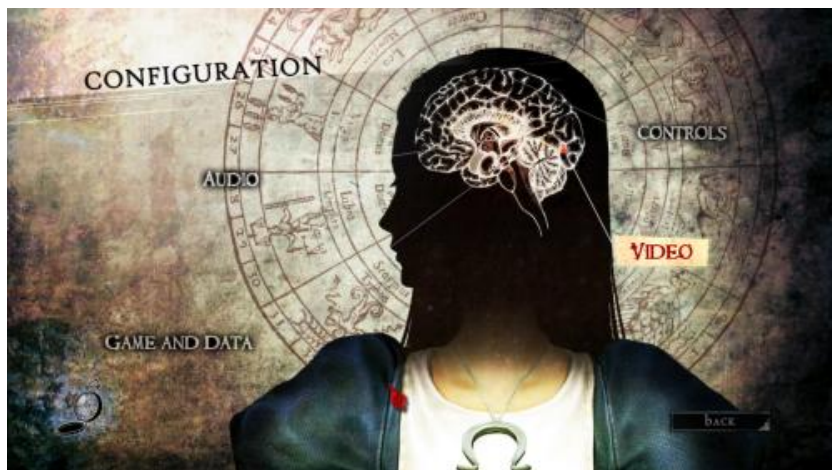
Ympäristöt vaihtelevat vehreistä satumetsistä synkkiin, höyryn ja ruosteisen metallin täyttämiin linnoituksiin. Väripaletissa yhdistyvät murrettut ja maanläheiset värit sekä kirkkaammat punaisen, sinisen ja vihreän sävyt, jotka muodostavat tyylikkään ja eloisan kokonaisuuden. Poikkeuksen värimaailmaan tuo pelihahmon erityinen hysteriamoodi, jolloin koko pelimaailma muuttuu mustavalkoiseksi lukuun ottamatta verta, joka näkyy korostetun punaisena (kuva 14). Punaista käytetään pelissä yleisesti tehokeinona.



Kuva 14. Muuttunut värimaailma hysteriamoodissa

HUD on suunniteltu huolella pelin tyyliin sopivaksi ja sen sisältö on dynaamista, mikä tarkoittaa sitä, että elementit ilmestyvät ruudulle näkyviin vain tarvittaessa. Kirkkaan-punaisten ruusujen määrä vasemmassa ylälaidassa kertoo Alicen terveydentilan silloin, kun terveydentilaan tulee muutoksia eli esimerkiksi Alicen vahingoittuessa. Lisää terveyttä saa keräämällä punaisia ruusuja, joiden yhteys edellä mainittuun HUD-elementtiin on helppo ymmärtää. Tikittävä taskukello ruudulla kertoo, että pelitilannetta tallennetaan. Taskukello ei ole täysin itsestään selvä symboli tähän tarkoitukseen, mutta sen merkityksestä muistutetaan aina pelin käynnistytksen yhteydessä. Vihreän silmän kuva ja C-kirjain keskellä ylälaitaa kertovat, että lähistöllä on jokin tärkeä kohde, johon pelaaja voi C-näppäimellä kohdistaa kameran.

Pelissä on käytetty ainoastaan päätteellisiä fontteja. Painikkeet ja otsikot on esitetty koristeellisella fontilla, kun taas pitemmissä teksteissä on käytetty yksinkertaisempaa ja helppolukuisempaa fonttia. Valikoiden tyyli mukailee kellastunutta painotekstiä, mikä näkyy päätteellisissä fonteissa, piirroskuvituksessa ja tekstuureissa (kuva 15). Tämä vahvistaa vaikutelmaa siitä, että pelin tarina sijoittuu 1800-luvulle. Osoitin on kirkkaanpunainen, jolloin se erottuu hyvin taustasta. Punaista väriä on lisäksi käytetty tehokeinona muun muassa näyttämään, mikä painike on valittuna.



Kuva 15. Madness Returnsin asetusvalikko

Väläanimaatioita on kahdenlaisia: suoraan pelimoottoria käyttäviä animaatioita sekä erilisiä videoita, joiden visuaalinen tyyli poikkeaa huomattavasti muusta pelistä. Jälkimmäisiä käytetään pohjustamaan uutta osuutta pelissä, ja ne on esitetty kaksiulotteisilla kuvilla, jotka muistuttavat paperista irti leikattuja piirroksia. Animaatioiden kellastunut piirroskuvitus mukailee pelin valikoiden tyyliä ja muistuttaa alkuperäisen kirjan kuvitusta (kuva 16). Pelimoottoria käyttävät animaatiot esittelevät usein jonkin uuden hahmon tai tehtävän ja aktivoituvat pelaajan toimintojen seurauksesta.



Kuva 16. Poikkeava, mutta teemaan sopiva tyyli välianimaatiossa

3.3 Dust: An Elysian Tail

Vuonna 2012 julkaistu *Dust: An Elysian Tail* on kaksiulotteinen, sivusta kuvattu toimintaroolipeli, joka on äänimaailmaa lukuun ottamatta lähes kokonaan Dean Dodrillin suunnittelema, kuvittama ja ohjelmoima. Kyseessä on siis indie-tuotanto, minkä takia esimerkiksi grafiikat eivät ole yhtä huoliteltuja kuin suuren pelitalon *Alice: Madness Returns*issa. Kaksiulotteisen side-scroller-pelin toteuttaminen vaatii vähemmän resursseja kuin 3D-toimintapelit massiivisine ympäristöineen. *Dustista* ei myöskään ole yritetty tehdä erityisen elokuvamaista, eikä siinä esimerkiksi pyritä piilottamaan perinteisille peleille tyypillisiä ominaisuuksia kuten HUD-elementtejä.

Dustin hahmot ovat antropomorfisia eli ihmisenkaltaisia eläimiä. Piirrostyyli on ottanut vaikutteita japanilaisesta animaatiosta, mikä näkyy muun muassa hahmojen lapsekkaissa kasvonpiirteissä. Sekä hahmot että miljöö ovat myös sarjakuvamaisen värikkäitä, mikä antaa vaikutelman nuorelle kohdeyleisölle suunnatusta pelistä. Vihamieliset hahmot on helppo tunnistaa hirviömäisistä piirteistä, vaikka nekin ovat monesti väritykseltään pastellisävyisiä.

Juonta kuljetetaan eteenpäin välianimaatioilla, joita käytetään joko uusien ympäristöjen esittelyyn tai hahmojen välisten keskusteluiden esittämiseen. Tummat reunat ruudun ylä- ja alalaidassa erottavat välianimaatiot pelattavista osuuksista. Välianimaatiossa kulloinkin puhuva hahmo näkyy ruudun etualalla (kuva 17). Hahmojen suunliikkeet ja muu elekieli on animoitu dialogiin sopivaksi, mikä elävöittää keskustelua.



Kuva 17. Keskustelukohtaus Dustissa

Pelissä on lukuisia taistelukohtauksia, joita on tehostettu monilla visuaalisilla tehosteilla; ruudulle muun muassa ilmestyy tietoa peräkkäisten iskujen ja saatujen kokemuspisteiden lukumäärästä. Pelaajaa siis palkitaan heti jokaisen osuneen iskun jälkeen. Vastaavasti pelihahmo välkkyi hetken punaisena vahingoittuessaan. Pelihahmon kuollessa koko ruutu muuttuu hetkeksi punasävyiseksi ja hahmojen animaatio hidastuu, minkä jälkeen pelaaja saa mahdollisuuden jatkaa peliä aiemmasta tallennuspisteestä. Häviötä ei ole juurikaan korostettu visuaalisesti, vaan Game Over -näkyvä näyttää lähes samalta kuin pelin muutkin valikot. Kunkin vihollishahmon alapuolella näkyy sen terveydentilaa kuvastava mittari, mutta mittarit ovat melko huomaamattomia eikä niitä ehdi juuri tarkastella nopeatempoisissa kohtauksissa. Kohtaukset ovat monesti niin vauhdikkaita ja täynnä tehosteita, ettei niissä ole tarkoituskaan keskittyä yksityiskohtiin – tärkeintä on muistaa tarkkailla pelihahmon terveystmittaria, joka muuttuu vihreästä punaiseksi hahmon tullessa lähelle kuolemaa.

Pelaajaa opastetaan tarvittaessa uusien kontrollien, esineiden ja tehtävien kanssa ruudulle ilmestyvillä ohjeteksteillä. Pelaaja saa ohjeistusta myös käyttäessään esinevarastoa, karttaa ja muita valikoita ensimmäisen kerran. Lisäksi päähenkilön mukana kulkeva lentävä olento Fidget ilmoittaa puhekuplalla, mikäli lähellä on esimerkiksi aarre tai hahmo, jonka kanssa voi aloittaa keskustelun (kuva 18). Tehtävien kannalta tärkeät hahmot on myös merkattu erillisillä symboleilla. Kokonaisuudessaan pelin ohjeistus on erittäin hyvää eikä epäselviä tilanteita tule, mutta ruudulla näkyvät ohjeet eivät myöskään häiritse pelikokemusta.



Kuva 18. Visuaalinen vihje läheisestä NPC-hahmosta, jolle voi puhua

Esimerkkinä pelin ongelmanratkaisusta ovat seinämät, jotka estävät pelaajaa etenemästä. Pelin alussa ohjeistetaan, että tietyn näköinen, osittain murtunut seinämä on mahdollista rikkoo miekalla lyömällä. Mikäli tällaista seinämää iskee miekalla, se tärisee ja jatkaa vähitellen murtumista. Toiminnon toistamisella seinämän saa kokonaan hajotettua. Seinämän värinä on tärkeä visuaalinen vihje, jolla pelaajalle annetaan palautetta onnistumisesta – mikäli peli ei antaisi palautetta eli seinämä pysyisi täysin liikkumattomana ensimmäisen iskun jälkeen, ei pelaajalla olisi syytä jatkaa tätä toimintoa ja este jäisi luultavasti kaatamatta. Pelissä on myös toisenlaisia seinämiä, jotka on hajotettava eri menetelmin ja jotka eroavat ulkonäöltään miekalla rikottavasta seinästä. Muiden seinämien iskeminen miekalla ei aiheuta niissä näkyviä muutoksia, jolloin pelaaja ei turhaan käytä aikaa tarpeettoman toiminnon toistamiseen.

Pelin HUD:ssa on kaksi jatkuvasti näkyvää elementtiä: vasemmalla ylhäällä näkyvä palkki, johon on sisällytetty tiedot pelihahmon aktiivisesta esineestä, tasosta, energiasta, terveydentilasta, kokemuspisteistä ja kerätystä kolikkomäärästä, sekä ylhäällä oikealla näkyvä kartta (kuva 18). Kaikki HUD:n elementit eivät alussa ole itsestään selviä, mutta ne selitetään myöhemmin, kun niiden sisältämä tieto tulee oleelliseksi. Epäselvyys johtuu siitä, että paljon tietoa on jouduttu esittämään hyvin pienessä tilassa. Tämä ratkaisu kuitenkin toimii hyvin, kun pelaaja on ehtinyt sisäistää elementtien merkitykset.

Dustissa on käytetty päätteellisiä fontteja otsikoissa sekä tekstityksissä ja päätteettömiä muissa pitemmissä teksteissä. Typografia on riittävän selkeää, mutta se ei ole yhtä hu-

liteltua kuin Madness Returnsissa eikä itsessään herätä mielikuvia pelistä. Pelin logossa melko persoonaton fontti kuitenkin toimii, kun se on yhdistetty taustalla olevaan piirroskuvaan ja korealaisiin kirjoitusmerkkeihin (kuva 19). Valikot ovat yksinkertaisia tummataustaisia laatikoita, joilla on koristeelliset reunat. Hieman epäselvää valikoissa on se, että ”Hyväksy”-painikkeena on käytetty valintalaatikkoo muistuttavaa symbolia.



Kuva 19. Alkuvalikko Dustissa

3.4 Mark of the Ninja

Kolmantena analysoitavana pelinä on vuonna 2012 julkaistu Mark of the Ninja. Edellä mainitun Dustin tapaan se on sarjakuvatyylinen, sivusta kuvattu 2D-toimintapeli. Pelin on toteuttanut 35 hengen pelitalo Klei Entertainment. Toimeksiantaja pyysi erityisesti tätä peliä analysoitavaksi, sillä se on visuaalisesti hyvin lähellä sitä, miltä Johnny Graven halutaan näyttävän.

Pelin visuaalinen tyyli muistuttaa länsimaalaisia piirrettyjä ja sarjakuvia. Värimaailma on synkempi kuin Dustissa, sillä pelin tapahtumat sijoittuvat yöaikaan. Pelinäkömänn etualan rakennelmat ovat pääasiassa täysin mustia ja erottuvat hyvin vaaleammista ja värikkäämmistä taustamaisemista. Valkoiset ääriviivat auttavat hahmottamaan mustien objektien muotoja ja helpottavat pelaajan liikkumista kentissä. Erilaisia lamppeja käytetään luomaan tunnelmaa ja vaihtelua tummaan värimaailmaan sekä valaisemaan tärkeitä kohtia kentissä (kuva 20).



Kuva 20. Lamppu valaisemassa kahta vihollishahmoa

Pelin hahmot näkyvät mustina aina ollessaan lampun valokeilan ulkopuolella. Tämä tyylikeino, jonka ansiosta pelin ninjat kirjaimellisesti sulautuvat yön varjoihin, on hyvä esimerkki kerrontaa tukevasta visuaalisesta ratkaisusta. Tyypillisesti pelihahmon halutaan erottuvan selkeästi ympäristöstään, mutta tässä tapauksessa tavoitteena on kerronnan vuoksi päinvastainen lopputulos. Lisäksi pelaajan näkymää on rajoitettu niin, että pelihahmon näköpiirin ulkopuoliset tilat on kuvattu tummina ja epäselvinä. Pelaaja ei esimerkiksi voi nähdä huoneessa seisovaa vihollista, ennen kuin pelihahmo astuu huoneeseen.

Toinen mielenkiintoinen tyylikeino on se, että hahmojen liikkeistä lähtevät äänet on esitetty näkyvinä ääniaaltoina. Esimerkiksi vihollisten askelista piiryy sinertäviä ympyröitä, joiden koko riippuu äänen voimakkuudesta. Hiiviskely (engl. *stealth*) on tärkeässä osassa pelissä, ja sitä tukevat visuaaliset ratkaisut auttavat pelaajaa syventymään pelimaailmaan ja samaistumaan ninjahahmon näkökulmaan. Hiiviskelypelit on yleensä toteutettu 3D-tekniikalla, sillä kolmiulotteinen maailma antaa pelaajalle paremmat mahdollisuudet pysytellä pois vihollisten näköpiiristä, mutta *Mark of the Ninja* onnistuu tehokkailla visuaalisilla ratkaisuilla kiertämään kaksiulotteisen maailman rajoitteet.

Tyylin sarjakuvamaisuus korostuu erityisesti välianimaatiovideoissa, jotka näyttävät piirrosarjan kohtauksilta (kuva 21). Lyhyt välianimaatio näytetään myös silloin, kun pelaaja saa vihollishahmon päihitettyä (kuva 22). Tällöin ympäristö muuttuu hetkeksi mustaksi ja hahmot mustasta värillisiksi. Vihollisia vastaan ei taistella yhtä usein tai vauhdikkaasti kuin *Dustissa*, joten jokaista onnistunutta tappoa voidaan korostaa erikseen.



Kuva 21. Mark of the Ninjan päähenkilö välianimaatiossa

Pelin HUD koostuu kolmesta elementistä, jotka näkyvät kuvassa 22. Ylhäällä vasemmalla näkyy kerätty pistemäärä sekä hahmon terveys kuvattuna 1–5 vinoneliöllä. Ylhäällä oikealla on kuvattuna pelaajan mahdolliset toiminnot sekä niitä vastaavat painikkeet. Tämän elementin sisältö vaihtuu tilanteen mukaan, sillä esimerkiksi välilyöntiä voidaan käyttää hyppäämiseen lisäksi pudottautumiseen, mikäli pelihahmon lähellä on kuilu. Alhaalla vasemmalla näkyy sekä tekstinä että kuvana tieto siitä, mikä ase pelaajalla on kulloinkin valittuna.

Mikäli pelihahmo on lähellä objektia, johon on mahdollista kohdistaa jokin toiminto, näkyy objektin lähellä tieto tarvittavasta painikkeesta. Tällaisten tärkeiden objektien korostaminen on välttämätöntä, sillä ne olisi muuten turhan vaikea erottaa pelimaistamasta. Pelaajaa ohjeistetaan kontrollien käyttöön koko pelin ajan.



Kuva 22. Vihollisen tappaminen esitettynä lyhyessä välianimaatiossa

Pelissä on käytössä kolme erilaista päätteetöntä fonttia. Logossa ja otsikoissa käytettävä fontti muistuttaa maalisudin jälkeä, mikä sopii pelin japanilaiseen ympäristöön. Painikkeiden ja ohjetekstien fontti on yksinkertaisempi ja muistuttaa puolestaan sarjakuvissa käytettäviä fontteja. Kolmas fontti, jota käytetään muun muassa tekstityksissä, on Verdanan kaltainen tyypillinen, helppolukuinen näyttöfontti.

Valikkonäkymät on suunniteltu huolella pelin tyyliin sopiviksi. Kuvassa 23 näkyvän valikon laatikot on muotoiltu muistuttamaan peliympäristön kylttejä ja muita rakennelmia sen sijaan, että ne olisivat irrallisia suorakulmioita kuten Dustissa. Tekstin ja kuvioiden väreinä käytetään valkoista ja keltaista, jotka erottuvat hyvin tummalta pohjalta ja sopivat öiseen tunnelmaan. Selkeä kontrasti etualan mustien objektien ja vaaleamman taustamaiseman välillä on näkyvissä myös valikoissa ja tekee pelin eri näkymistä tyyllisesti yhteneviä.



Kuva 23. Valikko, jossa listataan pelihahmon ominaisuuksia

3.5 Kenttäsuunnittelun rajoitteet

David Johnstonia on haastateltu modernien pelien kenttäsuunnittelun ongelmista (liite 2). Johnston on englantilainen pelisuunnittelija ja -kehittäjä, joka on suunnitellut muun muassa hyvin suosittua pelikentän Counter-Strike -ammuntapeliin ja kirjoittanut useita verkkoartikkeleita videopelien kenttäsuunnittelusta. Haastattelussa haluttiin Chmielarszin (2014) kirjoitukseen viitaten tietää, miten on mahdollista luoda looginen ja todentuntuinen pelimaailma, jos tukitut käytävät ja turhauttavat umpikujat vaikuttavat keino-tekaisilta esteiltä ja haittaavat immersiota.

Johnstonin mukaan tukiut reitit toimivat pelimaailmassa, sillä ne eivät herätä pelaajan uteliaisuutta, jos niiden takana ei tiedetä olevan mitään kiinnostavaa. Pelaaja ei siis turhaudu lukitun portin takia, jos ei ole mitään erityistä syytä päästä sen toiselle puolelle. Lisäksi hän huomauttaa, että tällaisten kulissien tarkoituksena ei ole vain rajoittaa pelaajan pelikenttää, vaan myös luoda vaikutelmaa siitä, että pelimaailma on suurempi kuin se todellisuudessa on. Esteet tuovat osaltaan lisäarvoa visuaaliseen kerrontaan. Kenttäsuunnittelun kannalta tärkeintä on, että pelaaja saadaan kiinnostumaan vain kentän tärkeistä osista.

Johnston ei myöskään koe, että Mirror's Edgen (kuva 10) visuaaliset ratkaisut kenttäsuunnittelussa ja pelaajan ohjaamisessa rajoittaisivat peliä liikaa. Johnstonin mielestä punaisen värin käyttö itse asiassa antaa pelaajalle enemmän vapauksia, sillä se tekee pelimaailmasta helpommin ymmärrettävän ja helpottaa pelaajan tutustumista pelin mekaniikkaan. Ohjeistus myös sopii hyvin pelin maailmaan ja visuaaliseen tyyliin.

Lopuksi haluttiin tietää, millä perusteilla kenttäsuunnittelua testattaessa päätetään, ovatko kentän osat liian haastavia tai liian helppoja. Johnston kertoo, että pelaajat tyypillisesti olettavat, että kentän pääasiallinen reitti on esitetty hyvin selkeästi. Pelaajat etsivät muista peleistä tuttuja visuaalisia vihjeitä, kuten poikkeavaa arkkitehtuuria tai vahvoja valoja ja värejä, jotka herättävät mielenkiinnon. Selkeät vihjeet ovat tärkeitä erityisesti vähemmän kokeneille pelaajille.

Johnstonin mukaan hyvän kenttäsuunnittelun tunnistaminen tulee pääosin kokemuksesta. Hänen mielestään paras tapa arvioida kenttäsuunnittelua on pelata kenttää sen kummempia ajattelematta ja katsoa, päätyykö oikealle alueelle vain seuraamalla sitä, mikä milloinkin herättää huomion. Kenttäsuunnittelu on siis toteutettu oikein, mikäli pelaaja tuntee luonnostaan halua edetä oikeaan suuntaan.

3.6 Visuaaliset ratkaisut Megamassive-pelissä

Toiseksi haastateltavaksi valittiin suomalainen pelinkehittäjä Vesa Kippola, jonka opinäytetyötä Megamassive-mobiilipelin kehityksestä on käytetty lähteenä tässä työssä.

Haastattelun tavoitteena oli ymmärtää Megamassive-pelin visuaalisen kerronnan ratkaisuja. Kippolan sähköpostihaastattelu löytyy liitteestä 3.

Kippolan opinnäytetyön mukaan Megamassiveen ei alun perin suunniteltu pelihahmoa, joten haastattelussa haluttiin selvittää, miksi hahmo kuitenkin päätettiin tehdä. Kippola kertoo, että hahmo sekä antaa pelille ilmettä että keventää sen tunnelmaa. Hahmolla annetaan pelin mekaniikalle konteksti ja motivoidaan pelaajaa – pelissä ei vain ohjata persoonatonta palloa paikasta A paikkaan B, vaan yritetään ohjata sympaattinen olento takaisin mustaan aukkoon. Pelihahmo myös helpottaa pelin markkinointia.

Megamassiven värimaailma on suunniteltu pirteäksi ja viihtyisäksi. Pelin kentät ovat määränneet suunnan väripaletille, joka on viimeistelty visuaalisesti miellyttäväksi. Monet värit on otettu suoraan luonnosta, ja Kippolan mukaan inspiraationa on käytetty esimerkiksi Suomen syksyä. Kippola kertoo Megamassiven graafisen tyylin poikkeavan hieman tyypillisistä iOS-pelin graafikoista. Pelin graafinen ilme on kehittynyt jatkuvasti, ja viimeisimmän päivityksen tasot ovatkin paljon yksityiskohtaisempia ja näyttävämpiä kuin ensimmäiset tasot.

Koska pelien typografiasta ei ole löytynyt juurikaan tutkimusta, Kippolalta kysyttiin, miten Megamassiven typografia on suunniteltu. Kävi ilmi, että pelissä hyödynnetyn Cocos2D-viitekehysten valmiit fontit ovat määränneet typografian. Typografian suunnittelulle ei siis ole annettu juurikaan painoarvoa.



Kuva 24. Megamassiven päävalikko

Käytettävyytestaukseen liittyen haluttiin tietää, onko Megamassiven testauksessa käynyt ilmi epäselvyyksiä visuaalisessa kerronnassa. Kippolan mukaan suunnitteluvaiheessa tehtiin useita eri versioita pelin käyttöliittymästä, joista valittiin testauksen perusteella toimivin. Ongelmaksi on osoittautunut päävalikon ”Intro”-painike: käyttäjät luulevat, että kyseinen painike viittaa ensimmäiseen pelitasoon jollain tavalla (kuva 24). Painike vaihdetaan pelin seuraavassa päivityksessä.

Megamassive palkitsee pelaajan onnistuneen tason päätteeksi 1–3 keltaisella tähdellä. Haastattelussa kysyttiin, miksi juuri tähtisymboli on valittu palkinnoksi. Kippola kertoo, että useita vaihtoehtoja mietittiin, mutta tähden todettiin olevan ainoa symboli, joka on tarpeeksi selkeä myös kokemattomalle pelaajalle. Keltaisia tähtiä käytetään viestimään onnistumisesta monissa muissakin peleissä, joten niiden merkitys ei vaadi erillistä selitystä. Kippola täydentää, että tähdet ”tuntuivat myös istuvan hyvin pelin konseptiin ja kokonaiskuvaan”. Megamassive siis turvautuu hyväksi todettuihin ratkaisuihin, jotka ovat yleisyytensä takia helposti ymmärrettäviä, mutta eivät välttämättä ole kovin persoonallisia.

4 Johnny Graves

Johnny Graves oli alun perin HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulun opiskelijoiden innovaatioprojekti, jonka ympärille myöhemmin perustettiin peliyritys Stupid Stupid Games. Peliprojektiin kuuluvat keväällä 2014 toimitusjohtaja, projektipäällikkö, kaksi ohjelmoijaa, kaksi graafista suunnittelijaa, tiedotusvastaava, 3D-mallintaja sekä markkinointivastaava. Peli toteutetaan Unity-ohjelmointiympäristössä.

Tavoitteena on saada peli julkaisuun kevääseen 2015 mennessä. Pääasiallinen pelialusta tulee olemaan PC, mutta myöhemmät julkaisut konsoleille ja mobiililaitteille ovat myös mahdollisia. Pelille on suunniteltu viidentoista vuoden ikäsuositusta väkivallan ja synkkien teemojen takia. Kohderyhmänä ovat yli 20-vuotiaat.

Johnny Graves on vahvasti tarinavetoinen peli ja edustaa lajityypeistä muun muassa toimintaa ja seikkailua. Tavoitteena on luoda videopeli, joka toimii itsenäisenä tuotteena, mutta on samaan aikaan osa suurempaa kokonaisuutta. Inspiraationa ovat *Tähtien sodan* kaltaiset suuret peli- ja elokuvasarjat, jotka luovat ympärilleen vahvan harrastajakunnan ja joita pystytään halutessa laajentamaan lautapeleiksi, pehmoleluiksi, piirrossarjoiksi ja vastaaviksi oheistuotteiksi. Tällaisen ilmiön luominen vaatii sitä, että Johnny Graves pystyy pelinä herättämään kohdeyleisön mielenkiinnon ja kertomaan tarinan tavalla, joka saa pelaajat sisäistämään pelin maailman ja toivomaan jatkoa.

4.1 Johnny Gravesin maailma

Pelin kuvitus on päätetty toteuttaa sarjakuvamaisella tyyllillä, joka on saanut vaikutteita sekä japanilaisesta että länsimaisesta nuorten ja aikuisten sarjakuvataiteesta. Värimaailma on sekoitus vahvoja, kirkkaita värejä sekä tummempia, murrettuja sävyjä. Puhdasta mustaa on käytetty paljon – pelimaailman varjot ovat hallitsevia, selkeärajaisia ja osittain abstrakteja. Synkkä värimaailma kertoo, että piirrostyylistään huolimatta peliä ei ole suunnattu lapsille.

Värimaailmalla on tärkeä osa pelin tarinankerronnassa. Johnny Gravesin tarina perustuu todellisuuden sekä kahden ylikuonnollisen maailman, ”Taivaan” ja ”Helvetin”, väli-

seen asetelmaan. Pelin näkemys Taivaasta ja Helvetistä on pyritty erottamaan tavanomaisista mielikuvista ja kristillisestä symboliikasta. Kahden maailman vastakkainasettelua symboloidaan sinisellä ja punaisella sekä valolla ja varjolla, ja tämä kontrasti näkyy ilmi pelin visuaalisessa ilmeessä. Pelissä aiotaan myös käyttää muotoutuvaa kerrontaa mahdollisimman paljon, jolloin pelaajan valinnoilla ja teoilla on suuri vaikutus.

Johnny on tarinan päähenkilö ja pelaajan kontrolloima hahmo. Johnny on tyyllitelty miespuoleinen ihmishahmo, joka on ruumiinrakenteeltaan hoikka, mutta korostetun maskuliininen, mikä saa hahmon vaikuttamaan voimakkaalta (kuva 25). Hahmon pääväreiksi on valittu valkoinen ja punainen. Väreillä on tarinan kannalta symbolinen merkitys, minkä lisäksi valkoinen väri auttaa hahmoa erottumaan taustasta, joka on pelin kentissä tyypillisesti tummasävyinen. Johnnyn kasvojen lähtökohtana on ajatus miehen kasvonpiirteiden pelkistämisestä pystysuoraksi ja kahdeksi vaakasuoraksi viivaksi. Muihin pelin hahmoihin verrattuna Johnny on hyvin ilmeetön, mikä johtuu muun muassa siitä, että hahmon silmät kuvataan vain kapeina viiruina. Ilmeettömät kasvot saavat Johnnyn näyttämään salaperäiseltä, arvaamattomalta ja vaikeasti lähestyttävältä.



Kuva 25. Ivin ja Johnnyn ensimmäiset hahmoluonnokset

Ivy on Johnnyn naispuoleinen tuttava, joka on ammatiltaan striptease-tanssija. Hahmon henkinen väsymys ja taipumus päihteen käyttöön näkyvät punertavissa silmäpaljusissa, jotka ovat myös hahmon tärkeimpiä tunnusmerkkejä. Toimenkuvasta ja elämäntavoista huolimatta Ivystä on pyritty tekemään ulkonäöltään sympaattinen hahmo, joka on kaunis edustamatta kuitenkaan perinteistä länsimaista naiskauneutta. Ivy pukeutuu hillityn

punk-henkisesti ja on värjännyt hiuksensa violeteiksi. Hahmon tyyli viestii avoimuudesta, ulospäinsuuntautuneisuudesta ja rohkeudesta. Hymyilevät, hieman lapsenomaiset kasvot kertovat ystävällisyydestä ja leikkimielisyydestä.

Pelin demoversion tapahtumaympäristönä on kuvitteellisen yhdysvaltalaisen kaupungin kadut ja erityisesti paikallinen Chinatown. Demon tapahtumat sijoittuvat yöaikaan, minkä takia peliympäristö on hyvin tummasävyinen. Kontrastia luovat useat lamput sekä talojen ikkunoissa ja kylteissä palavat moniväriset valot. Suunniteltua peliympäristöä ei täysin ehditty toteuttaa testiversioon, mutta kuvan 26 konseptitaide kertoo, millaiselta lopullinen peli tulee suunnilleen näyttämään.



Kuva 26. Konseptitaidetta Johnny Gravesin pelimaailmasta

4.2 Demon käyttöliittymäsuunnittelu

Ensimmäiseen testiversioon toteutettiin käyttöliittymästä ainoastaan HUD. Demon HUD:ssa näkyy aseiden panosten määrä sekä mittari, joka kertoo, onko Johnny enemmän punaisella vai sinisellä puolella (kuva 27). HUD:n elementit ovat diegeettisiä, mutta niiden ei kuitenkaan haluta peittävän pelinäköymää liikaa. Ratkaisuksi valittiin se, että HUD on oletusarvoisesti piilossa, mutta pelaaja saa sen halutessaan näkyviin. Tämä mahdollistaa sen, että pelaaja voi paremmin syventyä pelimaailmaan, muttei kuitenkaan jää paitsi oleellisesta informaatiosta.

Syntimittariksi nimetyn elementin haluttiin näyttävän vanhanaikaiselta mittarilta, jossa ei ole tekstiä tai numeroita. Väriliukuma kertoo, onko Johnny mieleltään lähempänä punaista vai sinistä. Mittari piti saada näyttämään kuluneelta ja yliluonnolliselta esineel-

tä. Tämä vaikutelma saatiin piirtämällä mittari ruosteiseksi ja särkyneeksi. Koristeellinen, linnun muotoinen osoitin tekee mittarista epätavallisen ja mystisen näköisen.



Kuva 27. HUD-elementtien testiversiot

Luotien määrästä kertova HUD-elementti näyttää hopeanväriseltä revolverin rullalta. Rullassa näkyy 0–6 luotia, joista yksi katoaa aina, kun ase laukaistaan. Rulla on myös todellisuutta mukaillen animoitu pyörähtämään jokaisen laukaisun yhteydessä.

4.3 Pelaajan ohjaaminen demossa

Kontrollien ja pelimekaniikan opettaminen pelaajalle on haluttu toteuttaa niin, että se sulautuu luontevasti osaksi peliä. Oleellista tietoa on muun muassa se, millä painikkeilla Johnnya voi ohjata. Pelihahmon ohjaaminen vasemmalle ja oikealle nuolinäppäimillä tai A- ja D-painikkeilla todettiin niin yleiseksi tavaksi, ettei näille kontrolleille tarvita erillistä ohjetta. Ampumisen ja lähitaistelun kontrollit sen sijaan selitetään pelaajalle.

Ohjeistus on päätetty toteuttaa lisäämällä pelikenttään julisteita, joissa ohjeet on ilmaistu visuaalisesti. Esimerkkinä tästä on juliste, johon on piirretty luodinreikiä sekä kuva hiirestä, jonka vasen painike on korostettu punaisella värillä. Juliste kertoo, että pyssyllä voi ampua painamalla hiiren vasenta painiketta. Erityisesti näiden julisteiden selkeyttä halutaan tutkia käytettävyytestauksessa. Ohjejulisteen tavoitteena on sekä herättää pelaajan huomio että välittää ymmärrettävä viesti. Mikäli julisteet todetaan tehokkaaksi ratkaisuksi, hyödynnetään niitä myös pelin lopullisessa versiossa.

5 Pelitestaus

Videopelien testaamisessa käytetään mahdollisimman paljon sekä projektin sisäisiä että ulkoisia koepelaajia (Vuorela 2007, 69). Pelin kehittäjien on helppo ymmärtää pelin visuaalista kerrontaa, sillä he ovat itse suunnitelleet ja toteuttaneet sen. Tämän takia on tärkeää valita testihenkilöiksi myös sellaisia, jotka eivät ole osallistuneet pelin kehitykseen.

Pelitestaaajan tulisi mainita kaikki mahdolliset pelikokemuksen herättämät havainnot, tuntemukset ja mielipiteet, jotka koetilanteen sihteeri kirjaa muistiinpanoihin. Näitä ovat esimerkiksi yleinen tunnelma, hyvät hetket, turhautumisen hetket, epäloogiset hetket ja epätietoisuus siitä, miten pelissä pitää seuraavaksi edetä. Hyviä hetkiä pitäisi tietysti olla mahdollisimman paljon, ja vastaavasti turhautumista aiheuttavia tilanteita pitäisi vähentää. Testipelaajien palautteessa on kuitenkin huomioitava se, että ihmiset ovat erilaisia ja eri testihenkilöiden palaute voi olla hyvin ristiriitaista. Lisäksi kyseessä on vasta pelin testiversio – lopullinen versio yleensä näyttää paremmalta ja on paremmin ohjeistettu. (Vuorela 2007, 70–71.)

Koepelaajat voivat havaita pelissä olevia ilmiöitä, mutta he eivät voi tietää, mikä kaikki on tarkoituksellista ja mikä ei. On siis pelin kehittäjien vastuulla päättää, onko jokin havaittu ilmiö vika vai ei. (Vuorela 2007, 71.)

Videopelin laadun testaaminen on haastavampaa kuin hyötysovelluksen; pelaajalle ei riitä, että peli on toimiva ja helppokäyttöinen, vaan lisäksi pelaamisen on oltava viihdyttävää ja välitettävä kokemuksia (Erola 2012, 18). Toisaalta jos pelissä on suuri viihteellinen potentiaali, mutta käytettävyys on huono, ei viihteellisyyttä ikinä tavoiteta (Erola 2012, 24).

5.1 Pelien käytettävyydestestaaminen

Ohjelmistojen käytettävyyttä on tukittu jo pitkään, mutta pelisovelluksissa käytettävyyssmenetelmiä alettiin hyödyntää vasta 2000-luvun alussa. Tätä ennen pelisuunnitte-

lussa käytetyt menetelmät perustuivat yleisiin käsityksiin siitä, millaisista peleistä ja käyttöliittymistä pelaajat pitävät. (Suikkanen 2006, 1.)

Käytettävyydestä lienee yleisin ja useimmin käytetty menetelmä sovelluksen käytettävyyden tutkimisessa. Pelin käytettävyyttä testattaessa testihenkilönä toimii potentiaaliin kohderyhmään kuuluva pelaaja, jonka tehtävänä on suorittaa ennalta määrättyjä tehtäviä tai tietty osuus pelistä. Tyypillisesti testi suoritetaan ympäristössä, joka vastaa sellaista tilaa, jossa peliä normaalisti pelattaisiin. Ennen testin alkua koepelaajaa ohjeistetaan ja varmistetaan, että henkilö on ymmärtänyt mitä hänen tulee tehdä. Testin aikana pelaajan reaktioita tarkkaillaan, ja jokainen toiminta, kommentti ja epäonnistuminen kirjataan ylös. Testihenkilön on mahdollista esittää kysymyksiä sekä testin aikana että sen jälkeen. Palautetta voidaan myös kerätä retrospektion kautta, jolloin pelikokemusta kommentoidaan vasta käytettävyydestin jälkeen. (Suikkanen 2006, 18.)

Laitinen (2005) kertoo ongelmista, jotka ilmenivät helsinkiläisen Frozenbyten Shadowgrounds-pelin käytettävyydestä. Hyvin kriittiseksi ongelmaksi luokiteltiin se, että pelin karttanäkymässä samalla värillä oli kolme eri merkitystä; vaaleansininen väri tarkoitti tunnettua aluetta, tuntematonta aluetta sekä aluetta, johon ei ollut pääsyä. Tämä teki kartan tulkitsemisesta hyvin vaikeaa. Vakavaksi ongelmaksi luokiteltiin myös se, ettei peli anna minkäänlaista ilmoitusta, kun pelaaja yrittää poimia esineen esinevaraston ollessa täysi. Ilman palautetta pelaaja ei välttämättä ymmärrä, miksi esineen poiminen ei onnistu. Testissä kävi myös useamman kerran niin, että koepelaaja poimi aseensa huomaamattaan – peli kyllä näytti ilmoituksen aseiden löytämisestä, mutta se ei ollut visuaalisesti tarpeeksi selkeä.

5.2 Johnny Gravesin testiversio

Johnny Gravesin ensimmäinen, testikäyttöön tarkoitettu demoversio valmistui huhtikuun lopulla. Testiversion tavoitteena on esitellä varhaisia 3D-malleja, HUD:n elementtejä sekä tärkeimpiä pelimekaniikkoja, kuten hahmon liikkumista. Demon visuaalinen maailma on vasta suuntaa-antava, ja lopullinen tuote tulee näyttämään monipuolisemmalta ja hiotummalta. Esimerkiksi demon peliympäristö koostuu hyvin yksinkertaisista taloista ja muista objekteista. Värimaailma on melko tumma ja yksipuolinen johtuen

valaistuksen ja yksityiskohtien puutteesta. Julkaistavan version ympäristö tulee mukailemaan kuvan 26 suunnitelmaa.



Kuva 28. Lampulla valaistu ohjejuliste demossa

Testiversion kenttä on hyvin lyhyt, sillä pelattava reitti on vain muutaman rakennuksen seinän pituinen. Testaamisen pääpaino on yleisessä visuaalisessa ilmeessä sekä ohjejulistissa ja niiden ymmärtämisessä (kuva 28). Julisteita on yhteensä kolme, ja ne kertovat kuvien ja värien avulla, miten pelissä voi ampua aseella, lyödä nyrkillä ja tuoda HUD:n näkyviin. Julisteet herättävät pelaajan huomion kokonsa ja ympäristöstä poikkeavan värimaailmansa ansiosta. Jokaisessa ohjejulistessa on kuvattuna yksi toiminto, kuten nyrkin kuva, sekä painike, jolla kyseisen toiminnon saa aikaiseksi. Kuvat on pyritty tekemään mahdollisimman yksinkertaisiksi ja selkeiksi. Julisteiden lisäksi testataan sitä, miten testihenkilöt ymmärtävät HUD-elementtejä.

Testihenkilöt valittiin tekijän lähipiiristä ja he kuuluvat yli 20-vuotiaiden kohderyhmään. Ajan puutteen vuoksi testaaminen toteutettiin etätestauksena: kullekin testihenkilölle lähetetään sähköpostitse testiversio purettavana 7z-pakettitiedostona sekä ohjeet, jotka ovat liitteessä 4. Ohjeet on tehty henkilölle, joka ymmärtää tietokoneen käytön perusteet ja osaa esimerkiksi avata pakettitiedoston, mutta ei ole aiemmin kokeillut Unity-ohjelmalla tehtyjä pelejä. Ohjeissa on myös kerrottu ne kontrollit, joita ei ole erikseen kuvattu julisteisiin. Testihenkilöille annetaan tehtäväksi suorittaa kolme toimintoa, jotka on kerrottu ohjejulistessa. Yleisestä visuaalisesta ilmeestä ja esimerkiksi animaatioista toivotaan myös kommentteja. Pelidemon latauslinkin lisäksi testihenkilöille näytetään muutamia konseptikuvia, joista he voivat kirjoittaa mielikuviaan (liite 5). Kukaan testi-

henkilö antaa palautetta pelikokemuksestaan kirjoittamalla testaamisen jälkeen retrospektiivin.

5.3 Testaamisen tulokset

Testihenkilöiksi suostui 11 henkilöä opinnäytetyön tekijän lähipiiristä. Testihenkilöt on tässä eritelty kirjaimilla A, B, C, D, E, F, G, H, I, J ja K selkeyden vuoksi.

Testihenkilöt A ja B poikkeavat muista siinä, että he eivät harrasta tarinavetoisia nykypelejä ja ovat yli 50-vuotiaita. Heidän mielestään demon värimaailma on ehdottomasti liian tumma, mutta ympäristö oli kuitenkin tunnistettavissa teollisuusalueeksi. Varsinkin demokentän alku näkyy hyvin pimeänä (kuva 29). Aseella ampuminen hiiren vasemalla näppäimellä onnistui luonnostaan kokeilemalla ilman julisteen apua. Testihenkilö B:n mukaan ampuminen myös näyttää luonnolliselta, vaikka demossa hämääkin se, ettei ampuminen vaikuta mihinkään, sillä ammuttavia kohteita ei ole. Ohjejulisteet eivät olleet alkuun selkeitä kummallekaan. B:n mielestä varsinkin HUD:n ohjejuliste näyttää turhan viitteelliseltä.



Kuva 29. Testihenkilö B:n ottama kuvakaappaus demosta

Testihenkilö A toteaa konseptikuvien perusteella, että Johnny vaikuttaa ilmeettömältä ja tavanomaiselta hahmolta, joka voisi olla ennemmin vihollinen kuin päähenkilö. Hän kuitenkin huomauttaa, ettei ole pelannut juurikaan pelejä, joissa on näin yksityiskohtaisesti piirrettyjä hahmoja. Ympäristöt näyttävät A:sta kiinnostavilta; varsinkin puutarhamaisema on kiehtova ja herättää halun katsoa kaikkiin koloihin ja puiden taakse. Josain paikassa voisi myös vain odotella rauhassa ja ”katsoa, mitä ilmestyy näkyville”.

Kuvan taustalla näkyvä silta vaikuttaa myös mielenkiintoiselta, ja sinne voisi mennä sen jälkeen, kun muu puutarha on tutkittu. Chinatown-kuvan maisema vaikuttaa vaarallisemmalta, sillä Johnny ei vaikuta aasialaistaustaiselta ja on siksi itselleen epätavallisessa ympäristössä. A pohtii, että kaikissa näkyvissä liikkeissä pitäisi varmaan käydä ja etsiä länsimaalaisilla kirjaimilla kirjoitettuja vihjeitä. Lohikäärmeen huomaa ensimmäisenä näkymässä.

Testihenkilö B:n mielestä pelissä näkyvä Johnny on melko piirteetön verrattuna konseptitaiteeseen. Konseptikuvan perusteella hahmo vaikuttaa agentilta, mutta nuorelta rooliinsa. Pimeät ympäristöt tuntuvat tavanomaisilta, mutta eivät turvallisilta. Ympäristöissä herää kiinnostus kokeilla kaikkia käytäviä ja ovia, vaikka ei olekaan ilmeistä tapaa, miten sen voisi tehdä. Mikään konseptikuvissa näkyvä kohde ei vaikuta erityisesti muita kiinnostavammalta. Tiilipinnat ovat luontevan ja vaihtelevan näköisiä, mutta niistä syntyy ”teollisuusmiljööön vaikutelma”. B:n mielestä pintoihin tarvitsisi ehkä vaihtelua. Chinatown-kuvassa huomio kiinnittyy ensimmäisenä julisteisiin ja tauluihin. B toteaa, että demon ohjejulistoiden olettaisi olevan pelkkiä pelin maailmaan liittyviä koristeita samaan tapaan kuin julisteet konseptitaiteessa.

Testihenkilöt C, D, E ja F ovat 19–26-vuotiaita ja pelaavat erilaisia nykypelejä säännöllisesti. Myös testihenkilö C kritisoi demon ympäristön tummaa värimaailmaa ja kertoo, että joitakin yksityiskohtia on vaikea erottaa. C ei alkuun havainnut ohjejulisteita, vaan löysi kontrollit sattumanvaraisesti kokeilemalla. Lyöntianimaatio näyttää turhan epäselvältä. HUD:n rullaelementti on helppo ymmärtää, ja mittarin voisi ajatella liittyvän myös aseeseen jollain tapaa. Konseptitaiteen perusteella C päättelee päähenkilön olevan luonteeltaan hillitty ja peloton. Kiinalaistyylliset maisemat ovat miellyttävän erilaisia tunnelmaltaan verrattuna demossa näkyvään ympäristöön. C:n mukaan sekä demon että konseptitaiteen ympäristöistä herää halu tutkia taustojen kohteita tarkemminkin.

Testihenkilö D:n kokemukset ovat pitkälti samat kuin C:llä, mutta hän arveli HUD:n mittarin liittyvän jotenkin päähenkilön vihan tuntemuksiin. Peliympäristöjen tunnelma on salaperäinen ja hämärä. D saa demosta sellaisen vaikutelman, että päähenkilö olisi mahdollisesti tekemässä laittomuuksia tai toimisi muuten rikollisten puolella. Testihenkilöt C ja D kummatkin kehuivat Johnnyn animaatioita, mutta totesivat hahmon liik-

keiden olevan hieman laahaavia. He myös toivovat, että valmiissa pelissä voisi käydä baariksi merkatussa kohteessa, sillä se vaikuttaa mielenkiintoiselta.

Testihenkilö E:n mukaan aseella ampuminen ja nyrkillä lyöminen tulivat luonnostaan, mutta HUD:n löytämiseksi tarvitsi ohjejulisteen antamaa vihjettä. Julisteita E ei huomannut kentän alussa – vasta HUD-julisteiden näkeminen sai hänet ymmärtämään, että myös alussa olevat julisteet olivat tärkeitä. Luotien lukumäärästä kertova elementti on hyvin selkeä, ja toisen elementin E arvelee olevan pelihahmon hyvinvointia kuvaava mittari. Ympäristö on synkkä ja muistuttaa amerikkalaisten yksityisetsiväelokuvien miljöötä. Kaukainen kuvakulma aiheuttaa E:n mukaan sen, että ympäristö tuntuu irralliselta, tyhjältä ja epäaidolta. Sen sijaan kohta, jossa näkyy kaupungin taustaa, on miellyttävämpi. Myös E:n mielestä Johnnyn animaatiot ovat liian laahaavia ja ”laiskoja”. Konseptikuvista saa sen vaikutelman, että päähenkilö on melko hiljainen. Hyvin viitteelliset silmät tekevät Johnnystä vaikeasti arvioitavan, mutta tyylikäs pukeutuminen viittaa hienostuneisuuteen. Konseptikuvien ympäristöt ovat uhkaavia hämäryyden ja punaisten lamppujen takia. E:n huomio kiinnittyy ensimmäisenä näihin lamppuihin. Chinatownin taustan rakennukset vaikuttavat siltä, että niitä olisi mukava päästä tutkimaan sisältäkin.

Testihenkilö F:n mielestä vilkkuvat katulamput piristävät muuten turhan synkkää ympäristöä. Konseptitaiteen värikkäämmät maisemat ovat enemmän hänen mieleensä, mutta toisaalta demon hämärä miljöö on mukavan salaperäinen. F toivoo, että pelissä pääsisi kulkemaan myös rakennusten katoilla.

Testihenkilöt G, H ja I ovat myös noin 20-vuotiaita ja ovat pelaamisen lisäksi perehtyneet pelisuunnitteluun koulutuksensa, työnsä tai harrastustensa puolesta. Aseella ampuminen ja nyrkillä lyöminen onnistui heiltä kaikilta luonnostaan, ja vasta HUD-näppäimen etsiminen sai heidät tutkimaan julisteita. Testihenkilö G:n mielestä rullaelementti on hyvin selkeä – toinen elementti voisi ehkä olla jokin lyöntiin liittyvä iskun voimakkuusmittari. Demon ympäristö on vielä melko keinotekoisena näköinen yksityiskohtien puutteen takia. Konseptitaiteen ympäristöt sen sijaan ovat miellyttävämpiä. G:n mukaan demon miljöössä on turhan vähän kontrastia verrattuna konseptikuviin. Johnnyn lyönti on liian epäselvä, ja juoksuanimaatio kaipaisi enemmän liikettä.

Testihenkilö H:n mukaan julisteet ovat loogisia, vaikka niitä ei aluksi ymmärräkään ohjeiksi. Hänen mielestään kontrollien opettaminen tällä tavalla visuaalisilla vihjeillä on yllättävä ratkaisu. HUD:n mittarin H arvelee olevan jonkinlainen voimamittari tai vaihtoehtoisesti tutka, joka näyttää, miten lähellä tiettyä kohdetta ollaan. Demon ympäristö vaikuttaa hylätyltä ja tyhjältä, mutta toisaalta siistiltä, mistä voi päätellä, että kyseessä on öinen kaupunki. H:n mielestä kaupunki on kuitenkin niin epämiellyttävän siisti, että se näyttää suorastaan elottomalta. Johnnyn juoksuanimaatio kaipaisi enemmän liikettä ylävartaloon ja päähän, sillä tällä hetkellä hahmo juoksee jalkojen animaation perusteella nopeasti, mutta ylävartalon liike ei seuraa mukana. Ampumisanimaatiossa puolestaan olisi hyvä, jos hahmo reagoisi jotenkin ampumiseen; esimerkiksi käsi voisi liikahtaa laukauksen voimasta hieman taaksepäin. Lyöntianimaatio vaikuttaa voimattomalta. H ehdottaa, että iskun saisi näyttämään voimakkaammalta, jos käden viemistä taaksepäin ennen iskua liioittelisi.

H:n mukaan yksityiskohtien puuttuminen saa Johnnyn ilmeen näyttämään vakavalta ja tunteettomalta. Siististä ja valkoisesta puvusta tulee hieman ylimielinen ja mahtaileva vaikutelma. Piikikkäät hiukset kuitenkin viittaavat toiminnallisuuteen ja menevään luonteeseen. Konseptikuvien ympäristöt vaikuttavat H:n mielestä lämpimiltä ja turvallisilta siisteytensä takia, mutta toisaalta muiden ihmisten puute tekee niistä salaperäisiä ja pelottavia. Huomio kiinnittyy ensimmäisenä punaisiin valoihin ja Chinatownin lohikäärmeeseen. Puutarhakuvassa taustalla näkyvä silta houkuttelee tutkimaan, mutta ei näytä siltä, että sen luokse voisi päästä. Chinatown-ympäristössä H:n tekisi mieli yrittää hyppiä objektien päälle ja kokeilla, pääseekö sillä tavoin ylemmäs. Liikkeet näyttävät sulje-
tuilta, joten niiden ovet eivät houkuttele yrittämään sisäänpääsyä.

Testihenkilöä I ärsytti rullaelementin sijainti aseensa yläpuolella ja se, että se seurasi jatkuvasti hiiren osoittimen liikettä. Konseptitaiteen ympäristöt ovat kiehtovia ja miellyttävän yksityiskohtaisia, kun taas demon ympäristö on vielä hyvin tyhjä ja persoonaton. Erityisesti puutarhakuvan syvyysvaikutelma toimii I:n mielestä todella hyvin. Hahmoanimaatiot ovat riittävän selkeitä, mutta lyöntianimaatio näyttää kömpelöltä. Johnnyn konseptikuva ei herätä I:ssä mitään mielikuvia, mutta hän arvelee hahmon olevan mahdollisesti lainsuojaton tai yksityisetsivä.

Testihenkilö J:llä on kokemusta pelisuunnittelusta, ja hän työskentelee ohjelmistotestajana. J huomasi kaksi ensimmäistä ohjejulistetta, mutta HUD-juliste jäi myös häneltä huomaamatta. HUD:n rullaelementti oli hänen mielestään turhan hallitseva ja meni häiritsevästi Johnnyn naaman päälle juostessa. J arvelee mittarin kuvastavan joko hahmon iskuvoimaa tai terveydentilaa. Ympäristö vaikuttaa pahaenteiseltä ja tuo ensimmäisenä mieleen Yhdysvallat. Johnnyn juoksu ja aseensa uudelleenlataus on animoitu luontevasti, mutta lyöntianimaatio näyttää voimattomalta. J kehuu sitä, että jokaisessa hahmon animaatioissa on huomioitu koko keho ja vaatteet. Konseptikuvan perusteella J päätelee Johnnyn olevan kylmäpäinen ja tyylikkyydestään välittävä henkilö, joka on kokenut epäoikeudenmukaisuutta elämässään, mutta ei ole itsekään täysin viaton. Maisemakuvissa huomio kiinnittyy ensimmäisenä lamppuihin sekä kiinalaisiin merkkeihin, jotka selvästi määrittävät ympäristön. J kuvailee, ettei kuvien ympäristöissä näytä olevan juurikaan tutkittavaa – kannattaa vain jatkaa eteenpäin kulkemista. Miljöö vaikuttaa vaaralliselta, mutta J ei osaa sanoa, millaisia vihollisia siellä voisi kohdata.

Testihenkilö K on töissä suuressa suomalaisessa peliyrityksessä. K kommentoi, että hiiren painikkeiden käyttö ampumiseen ja taisteluun on niin yleisiä peleissä, ettei kyseisiin kontroleihin tarvinnut erillisiä ohjeita. Ohjejulistisiin hän ei olisi luultavasti kiinnittänyt huomiota ilman tehtävänantoa. Ympäristö herättää mielikuvia *film noir*-tyyppisistä elokuvista sekä Max Payne -toimintapelisarjasta. Punainen tiilitalo on hieman silmiinpistävän kirkkaan värinen muuten tummaan maisemaan verrattuna. K:n mukaan Johnnyn juoksuanimaatio ”näyttää hieman toispuoleiselta” ja antaa sen mielikuvan, että hahmon toinen jalka on murtunut. Lyöntianimaatio on epäselvä ja voimaton. Hyppyanimaatio, erityisesti takin lepattaminen hypyn aikana, on K:n mielestä onnistunut.

K kertoo konseptitaiteen antavan Johnnysta salaperäisen vaikutelman. Lisäksi hahmon vaate- ja hiustyyli luovat mielikuvan ”itsevarmasta ja ehkä hieman koppavasta luonteesta”. Maisemakuvissa huomio kiinnittyy ensimmäisenä itämaiseen tyyliin ja erityisesti punaisiin valoihin. K päätelee, että pelihahmo on jonkinlainen salapoliisi tai salamurhaaja, jonka pitäisi etsiä ympäristöstä tehtäviä tai niihin liittyviä vihjeitä.

6 Johtopäätökset

Ensimmäisen testiversion jälkeen peliprojektin on tavoitteena kehittää suurelle yleisölle julkaistava pelattava demo. Julkaistavan version kehityksessä otetaan huomioon opinnäytetyössä esille tulleet ideat, huomiot, ongelmat ja parannusehdotukset. Testihenkilöiden palautteen, teoriataustan, analysoinnin ja haastattelujen perusteella on pohdittu, miten Johnny Gravesin maailmaa voisi kehittää parempaan suuntaan.

6.1 Johnny Gravesin jatkokehitys

Testihenkilöt olivat melko yksimielisiä siitä, että demon ympäristö on vielä liian tumma värimaailmaltaan. Lisäksi ympäristö vaikuttaa keinotekoiselta ja persoonattomalta yksityiskohtien puutteen takia. Nämä ongelmat korjataan myöhemmissä versioissa, kun ympäristöä hiotaan ja yksityiskohtia lisätään. Lamppuja tarvitaan ehdottomasti lisää luomaan valonlähteitä ja kontrastia hämärään pelikenttään. Konseptikuvien maisemat olivat testihenkilöiden mieleen, joten niitä kannattaa pyrkiä mukailemaan pelin ympäristöjä luodessa.

Ohjejulistet eivät olleet yhdellekään testihenkilölle alusta asti selkeitä, mutta niiden viesti oli helppo sisäistää, kunhan ne ymmärsi vihjeiksi. Julisteet olivat siis sopivan haastavia siinä mielessä, että niiden ratkaiseminen vaati hieman pohdintaa. Ne ei eivät kuitenkaan testaamisen perusteella ole hyvä ratkaisu opettamaan pelaajalle sellaisia yksinkertaisia toimintoja, jotka ovat välttämättömiä pelaamiselle alusta asti. Julisteita pitäisi korostaa enemmän esimerkiksi lampuilla, ja ne voisivat sopia paremmin haastavampiin ongelmanratkaisukohtiin. Ampumisesta kertova ohjejulistte osoittautui täysin tarpeettomaksi, sillä jokainen testihenkilö osasi luonnostaan ampua hiiren vasemmalla painikkeella. Haittaa tästä julisteesta ei kuitenkaan ole, joten se voitaisiin säilyttää pelissä joka tapauksessa koristeena.

Johnnyn on testihenkilöiden mielestä hillitty, tyylikäs ja vakava hahmo, joka vaikuttaa enemmän rikolliselta kuin perinteiseltä sankarilta. Demon hahmoanimaatioita kritisoi-
ttiin laahaaviksi, ja erityisesti lyönti näytti testihenkilöiden mielestä siltä, ettei siinä ollut juurikaan voimaa. Johnnyn animaatiot tarvitsevat siis lisää hiomista. Luvussa 2.5 mai-

nittuja polish-tehosteita tullaan mahdollisesti käyttämään Johnnyn liikkeiden korostamiseen.

HUD-elementeistä revolverin rulla oli kaikkien mielestä helppo ymmärtää, mutta sen sijainti sai kritiikkiä yhdeltä testihenkilöltä. Syntimittarin arveltiin liittyvän jotenkin Johnnyn aseeseen, lyönnin voimakkuuteen tai terveyteen. Mittarin merkitys selitetään pelin myöhemmissä versioissa.

Enemmistö testihenkilöistä oli kiinnostuneita taustalla näkyvistä liikkeistä ja rakennelmista ja toivoi, että niitä olisi mahdollista tutkia tarkemmin. Yksi testihenkilö kuitenkin totesi, etteivät lukitun näköiset ovet vaikuta kiinnostavilta kohteilta. Jatkokehityksessä on siis tärkeää huomioida se, että vain tutkittavat kohteet kannattaa tehdä erityisen mielenkiintoisen ja kutsuvan näköisiksi. Pelaaja voi turhautua, mikäli hänen tekee mieli tutkia paikkoja, jotka on peliympäristöön toteutettu vain staattisiksi koristeiksi. Johnny Gravesissa pelattava reitti on hyvin rajattu, joten ympäristöt pitää suunnitella sellaisiksi, että pelaaja mielellään jatkaa kulkemista eteenpäin eikä halua jäädä tutkimaan epäoleellisia kohteita. Testihenkilöt kertoivatkin, että konseptikuvien ympäristöissä tuntuisi luonnolliselta kulkea oikealle ja katsoa, mitä sieltä löytyy.

Testaamisen tulosten lisäksi Johnny Gravesin jatkokehitykseen on saatu ideoita ja inspiraatiota teoriataustasta, haastatteluista ja analysoitavaksi valituista peleistä, erityisesti Mark of the Ninjasta. Visuaalisen kerronnan osa-alueiden tutkiminen on auttanut ymmärtämään varsinkin pelaajan palkitsemisen ja opastamisen tärkeyttä. Demon pelaamisesta tulee tyydyttävämpää ja palkitsevampaa, kun ympäristöön lisätään kohteita, jotka reagoivat ampumiseen. Vihollishirviöiden lisäksi miljöössä olisi hyvä olla liikkumattomia objekteja, jotka pelaaja voi halutessaan ampua rikki: säpäleiksi meneviä puulaatikoi- ta, särkyviä ikkunoita ja lommoutuvia peltejä. Testiversion miljöö tuntuu hyvin irralliselta, sillä pelaaja ei ole millään tavoin vuorovaikutuksessa ympäristön objektien kanssa, eikä pelaajan toiminnoilla ei ole näkyvää vaikutusta pelimaailmassa.

Johnston ja Kippola kertoivat haastatteluissa hyödyllisiä näkökulmia pelin kenttien ja graafisen ilmeen suunnittelusta. Johnstonin mukaan lukitut ovet ja muut esteet pelikentissä eivät saa pelaajaa turhautumaan, kunhan ne suunnitellaan sellaisiksi, ettei pelaaja

tunne tarvetta tutkia niitä. Pelaajaa ohjataan haluttuun suuntaan kiinnittämällä hänen huomionsa muusta ympäristöstä erottuviin rakennelmiin, väreihin tai valoihin. Johnny Gravesissa lamput sopivat tähän tarkoitukseen erityisen hyvin testaamisen perusteella.

6.2 Työn tulosten arviointi

Monet visuaalisen kerronnan osa-alueista olivat tekijälle ennestään tuttuja, mutta lähdemateriaalin tutkiminen auttoi jäsentelemään kerrontaa ja ymmärtämään paremmin sen merkitystä pelikokemukselle. Useista osa-alueista löytyi runsaasti tietoa varsinkin verkkoartikkelien muodossa, mutta pelien visuaalista kerrontaa yleisesti ja kattavasti tutkivaa materiaalia ei juurikaan ole. Lisäksi pelien typografiasta ei löytynyt riittävästi materiaalia, jolloin jouduttiin tarkastelemaan myös web-suunnittelun typografiaa. Pelien ja hyötyohjelmistojen typografian suunnittelussa lienee eroja, joten aiheesta voisi tehdä lisää tutkimusta.

Työn teoriaosuudesta tuli yllättävän laaja, mistä johtuen yksittäisiä osa-alueita on siinä tarkasteltu melko lyhyesti ja pinnallisesti. Tavoitteena oli kuitenkin luoda yleiskatsaus pelien visuaalisesta kerronnasta, sillä vastaavaa ei ole ennen kirjoitettu ainakaan suomeksi. Teorian kokoaminen oli todella mielenkiintoista ja materiaalia oli helppo löytää, mutta osa-alueiden jäsentely tuotti välillä ongelmia. Esimerkiksi käyttöliittymälle voisi olla myös oma otsikkonsa, jonka alla olisi luvut 2.5 ja 2.6.

Suurimmaksi ongelmaksi työssä osoittautui pelin demon testaaminen, sillä Johnny Graves -projekti ei pysynyt täysin aikataulussaan. Ensimmäinen demoversio suunniteltiin alun perin julkaistavaksi jo tammikuun puolella, mutta useista syistä demon valmistuminen viivästyi huomattavasti. Toimeksiantajan kanssa sovittiin, että alkuperäisestä suunnitelmasta joustettaisiin ja testattavaan versioon toteutettaisiin vähemmän ominaisuuksia, jotta opinnäytetyö ehtisi valmistua huhtikuun loppuun mennessä. Tiukasta aikataulusta johtuen testausta ei myöskään voitu toteuttaa HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulun opiskelijoista koostuvalla ryhmällä, kuten ensin oli suunniteltu, vaan testihenkilöt valittiin tekijän lähipiiristä. Testihenkilöitä löytyi kuitenkin kiitettävä määrä, ja heiltä saatu palaute oli mielenkiintoista ja hyödyllistä.

Hieman ongelmia koitui myös pelitekniikan termien kääntämisestä englannista suomeksi. Jotkin termit, kuten polish, oli jätettävä selkeyden vuoksi englanniksi, sillä suomenkielistä vastinetta joko ei löytynyt tai se ei olisi ollut riittävän ymmärrettävä. Suurin osa termeistä on kuitenkin pyritty kääntämään suomeksi. Ongelmallinen termi on myös cutscenen suomenkielinen vastine, välianimaatio, joka antaa vaikutelman siitä, että se on peliosuuksien väliin sijoittuva animaatio. Välianimaatio voi kuitenkin sijaita myös pelin alussa tai lopussa. Kuvaavampi termi voisi olla esimerkiksi videojakso.

Haastateltaviksi aiottiin alun perin etsiä suomalaisten peliyriyten graafisen puolen edustajia. Haastattelupyyntöjä lähetettiin muutamalle pelitalolle, mutta yksikään ei vastannut. Lisäksi eräs käyttöliittymiin erikoistunut blogaaja vastasi haastattelupyyntöön myöntävästi, mutta lopetti yhteydenpidon haastattelukysymysten jälkeen. Pelisuunnittelijat Johnston ja Kippola kuitenkin osallistuivat haastatteluihin mielellään, ja heiltä sai mielenkiintoisia ja hyödyllisiä näkökulmia.

Ohjelmistokehittäjän opinnoista hyötyä on ollut lähinnä *Usability and user interface* -kurssista, jolla käytiin läpi käyttöliittymäsuunnittelun perusteet ja muun muassa heuristiset säännöt. Hyötyohjelmistojen ja verkkosivujen käyttöliittymäsuunnittelua oli mahdollista soveltaa pelien käyttöliittymiä tutkittaessa. Myös kurssilla opituista käytettävyyss-testausmenetelmistä oli apua.

Stupid Stupid Gamesille aiemmin tehty työ ja erityisesti kesällä 2013 suoritettu työharjoittelujakso on auttanut ymmärtämään pelien visuaalista suunnittelua käytännössä. Näitä käytännön taitoja on nyt täydennetty teorialla ja empirialla, mikä on kehittänyt tekijää peligraafikkona ja tulee olemaan hyödyksi Johnny Gravesin maailmaa luodessa.

Vastoinikäymisistä huolimatta työ onnistui hyvin. Teoriataustan kokoaminen sujui selvästi vaivattomammin ja nopeammin kuin työn loppuvaihe, jossa ongelmia koitui peliprojektin aikataulun venymisestä ja muista työhön liittymättömistä kiireistä. Työn tuloksilla – teorialla, analysoinnilla, haastatteluilla ja käytettävyyss-testaamisella – on merkittävä vaikutus Johnny Graves -projektin kehityksessä.

7 Yhteenveto

Videopeleissä visuaalista kerrontaa edustavat pelin grafiikat, värimaailma, typografia, hahmosuunnittelu, tehosteet, kameran käyttö, videot ja käyttöliittymäelementit. Erilaisia visuaalisia keinoja käytetään kertomaan tarinaa, luomaan tunnelmaa, esittelemään hahmoja ja välittämään pelaajalle oleellista tietoa pelimaailmasta. Palkitsevat erikoistehosteet parantavat pelikokemuksen laatua, ja selkeä visuaaliset vihjeet kenttäsuunnittelussa auttavat pelaajaa etenemään pelissä. David Johnston kertoo haastattelussaan, että kenttäsuunnittelussa on osattava kiinnittää pelaajan huomio oleellisiin asioihin.

Pelitekniikan kehittymisen ansiosta nykypeleissä on mahdollista esittää avaria 3D-maailmoja, elokuvamaisia tehosteita ja realistisia grafiikoita. Hyvin pelkistetyt käyttöliittymän tarjoavat elokuvamaisen pelikokemuksen ja voimakkaan immersion. Toimintaseikkailupelit *Dust: An Elysian Tail* ja *Mark of the Ninja* ovat esimerkkejä nykyaikaisista kaksiuolotteisista side-scroller-peleistä, jotka hyödyntävät perinteisempiä visuaalisia ratkaisuja, mutta ovat silti innovatiivisia ja mukaansatempaavia.

Johnny Graves on työn alla oleva tarinavetoinen tietokonepeli, jonka visuaalista ilmettä pyritään kehittämään opinnäytetyöhön tehdyn tutkimuksen avulla. Vastakkainasettelun teemalla on tärkeä asema pelin sarjakuvamaisessa tyyliässä. Johnny Gravesin demon käytettävyydestä testauksessa kävi ilmi, että testiversion puutteita ovat muun muassa liian hämärä ja tyhjä ympäristö sekä hiomattomat hahmoanimaatiot. Testihenkilöt eivät myöskään alkuun ymmärtäneet, että kontrollien opettamiseen tarkoitetut ohjejulistet eivät olleet pelkkiä peliympäristön koristeita.

Opinnäytetyön teoriaosuuden, haastattelujen, analysoinnin ja testaamisen perusteella Johnny Gravesin visuaalista kerrontaa ja graafista ilmettä voidaan kehittää selkeämpään, tyylikkäämpään ja miellyttävämpään suuntaan.

Lähteet

Buckler, M. 2012. A History of the Videogame Narrative. Luettavissa: <http://amherststudent.amherst.edu/?q=article/2012/10/31/history-videogame-narrative>.

Luettu: 9.1.2014.

Chmielarz, A. 2014. The Secret of Immersive Game Worlds. Luettavissa: http://www.gamasutra.com/blogs/AdrianChmielarz/20140307/212594/The_Secret_of_Immersive_Game_Worlds.php. Luettu: 12.3.2014.

Delahay, A. 2013. The Point of Clicking: Roles of Cutscenes in Adventure Games. Amk-opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2013052711085>. Luettu: 17.1.2014.

Dobson, D. 2013. What Lies Beyond: Doorways in Gaming. Luettavissa: http://www.gamasutra.com/view/feature/193943/what_lies_beyond_doorways_in_.php. Luettu: 18.3.2014.

Erola, H. 2012. Käytettävyys videopeleissä: Käytettävyyden testaus osana videopelien kehitystä. Amk-opinnäytetyö. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012121119024>. Luettu: 15.1.2014.

Fox, B. 2004. Game Interface Design. Cengage Learning. Boston.

Gazzard, A. 2011. Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames. Luettavissa: http://gamestudies.org/1101/articles/gazzard_alison. Luettu: 25.4.2014.

Giant Bomb 2013. Interactive Loading Screen. Luettavissa: <http://www.giantbomb.com/interactive-loading-screen/3015-1419/>. Luettu: 20.1.2014.

Isbister, K. 2006. Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. CRC Press. Boston.

Isigan, A. 2010. Narrative Design and Audio-Visual Style in Video Games. Luettavissa: <http://www.slideshare.net/altugi/narrative-design-and-audiovisual-style-in-video-games>. Luettu: 10.1.2014.

Johnston, D. 14.3.2014. Pelisuunnittelija. Sähköposti.

Johnston, D. 2003. Common Sense vs Level Design. Luettavissa: http://www.johnsto.co.uk/design/common_sense. Luettu: 10.1.2014.

Johnston, D. 2005. Directing the player. Luettavissa: <http://www.johnsto.co.uk/blog/97>. Luettu: 10.1.2014.

Joosten, E., Lankveld, G. & Spronck, P. 2012. Influencing Player Emotions Using Colors. Luettavissa: <http://ilk.uvt.nl/~pspronck/pubs/JoostenJIC.pdf>. Luettu: 16.1.2014.

Juul, J. 2001. A clash between game and narrative. Luettavissa: <http://www.jesperjuul.net/thesis/>. Luettu: 13.1.2014.

Kippola, V. 18.3.2014. Pelisuunnittelija. Sähköposti.

Kippola, V. 2013. Sovelluksen sisäiset ostokset – päivitys iOS-peliin Megamassive. Amk-opinnäytetyö. HAAGA-HELIA ammattikorkeakoulu. Helsinki.

Kleinhenz, M. 2012. The Generational Shift in Interactive Storytelling. Luettavissa: http://www.gamasutra.com/view/feature/164425/the_generational_shift_in_.php. Luettu: 9.1.2014.

Korpela, J. 2010. Verkkojulkaisun typografia. RPS-yhtiöt. Helsinki.

Laitinen, S. 2005. Better Games Through Usability Evaluation and Testing. Luettavissa: http://www.gamasutra.com/view/feature/2333/better_games_through_usability_.php. Luettu: 15.1.2014.

Lambie, R. 2011. The evolution of The Legend of Zelda's visual style. Luettavissa: <http://www.denofgeek.com/games/zelda/21230/the-evolution-of-the-legend-of-zelda%E2%80%99s-visual-style>. Luettu: 26.2.2014.

Lecky-Thompson, G. 2007. Video Game Design Revealed. Cengage Learning. Boston.

Leviathyn 2011. Cut-Scenes and Loading Screens: How They Can Make or Break a Game. Luettavissa: <http://leviathyn.com/sony/playstation/2012/05/27/cut-scenes-and-loading-screens-how-they-can-make-or-break-a-game/>. Luettu: 25.2.2014.

Mitchell, B. 2012. Game Design Essentials. Sybex. Indianapolis.

Monahan, J. 2009. Visual Clarity in Character Design (Part 1). Luettavissa: <http://designreboot.blogspot.fi/2009/11/visual-clarity-in-character-design-part.html>. Luettu: 10.1.2014.

Morrison, B. 2013. Using Psychological Principles for Great User Interfaces. Luettavissa: http://www.gamedev.net/page/resources/_/creative/game-design/using-psychological-principles-for-great-user-interfaces-r3397. Luettu: 15.4.2014.

Muhonen, J. 2013. Pelisuunnittelu ja tarinankerronta – Case: Metsä. Amk-opinnäytetyö. Lahden ammattikorkeakoulu. Luettavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201305107676>. Luettu: 10.1.2014.

No Time To Play 2011. Storytelling in games. Luettavissa: <http://notimetoplay.org/2011/11/08/storytelling-in-games/>. Luettu: 17.1.2014.

Poh, M. 2012. Evolution Of Video Games User Interface (UI). Luettavissa:
<http://www.hongkiat.com/blog/video-games-ui-evolution/>. Luettu: 9.1.2014.

Polson, J. 2013. Narrative design that tells the player's story. Luettavissa:
[http://www.gamasutra.com/view/news/193422/
Narrative_design_that_tells_the_players_story.php](http://www.gamasutra.com/view/news/193422/Narrative_design_that_tells_the_players_story.php). Luettu: 21.1.2014.

Portnow, J. 2007. GAME DESIGN: The Effects of Color. Luettavissa:
<http://www.edge-online.com/features/game-design-effects-color/>. Luettu: 8.1.2014.

Push Select 2012. Video Games as Communication. Luettavissa:
<http://www.pushselectmagazine.com/2012/09/24/video-games-as-communication/>.
Luettu: 9.1.2014.

Qin, H., Rau, P-L. & Salvendy, G. 2009. Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. International Journal of Human-Computer Interaction, 25, 2, s. 107–133.

Quigley, R. 2010. What Makes Video Game Fonts Work? A Conversation with Ray Larabie. Luettavissa: [http://www.geekosystem.com/
video-game-fonts-ray-larabie-interview/](http://www.geekosystem.com/video-game-fonts-ray-larabie-interview/). Luettu: 19.2.2014.

Ruohola, J. 2007. Visuaalisen ilmeen ja käyttöliittymän suunnittelu tietokonepeliin. Amk-opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu.

Shirinian, A. 2010. The Uneasy Merging of Narrative and Gameplay. Luettavissa:
[http://www.gamasutra.com/view/feature/4253/
the_uneasy_merging_of_narrative_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4253/the_uneasy_merging_of_narrative_php). Luettu: 9.1.2014

Stonehouse, A. 2010. User interface design in video games. Luettavissa:
[http://www.thewanderlust.net/blog/2010/03/29/
user-interface-design-in-video-games/](http://www.thewanderlust.net/blog/2010/03/29/user-interface-design-in-video-games/). Luettu: 15.1.2014.

Suikkanen, O. 2006. Käytettävyyssmenetelmät pelisovelluksissa. Kandidaatin tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.

Swink, S. 2009. Game Feel: A Designer's Guide to Virtual Sensation. Elsevier. Boston.

Taylor, D. 2013. Ten Principles of Good Level Design. Luettavissa:
[http://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20130929/196791/
Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_1.php](http://www.gamasutra.com/blogs/DanTaylor/20130929/196791/Ten_Principles_of_Good_Level_Design_Part_1.php). Luettu: 10.1.2014.

Tietotekniikan projektien perehdytysluennot. 2003. Käytettävyys. Luettavissa:
<http://appro.mit.jyu.fi/soveproj/kaytettavyys/>. Luettu: 7.4.2014.

Tiuri, C. 2012. Visuaalinen suunnittelu infinite runner -peligenressä. Amk-opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Luettavissa:
<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201204255020>. Luettu: 13.1.2014.

Urli, T. & Paolo, B. 2011. Camera control in computer games, what has changed? Luettavissa: [http://cameracontrol.org/blog/2011/06/08/
camera-control-in-computer-games-what-has-changed/](http://cameracontrol.org/blog/2011/06/08/camera-control-in-computer-games-what-has-changed/). Luettu: 8.1.2014.

Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. BTJ. Helsinki.

Wang, H & Sun, C-T. 2011. Game Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings. Luettavissa: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/
digital-library/11310.20247.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.20247.pdf). Luettu: 9.1.2014

Liitteet

Liite 1. Nielsenin kymmenen heuristista sääntöä

1. Käytä yksinkertaista ja luonnollista dialogia
2. Käytä käyttäjien omaa kieltä
3. Minimoi käyttäjän muistikuorma
4. Tee käyttöliittymästä kauttaaltaan yhdenmukainen
5. Anna käyttäjälle palautetta toiminnoista
6. Anna selkeä poistumistapa eri tiloista ja toiminnoista
7. Anna käyttäjälle mahdollisuus käyttää oikopolkuja
8. Anna virhetilanteista selkeät virheilmoitukset
9. Vältä virhetilanteita
10. Anna riittävä ja selkeä apu ja dokumentaatio

(Tietotekniikan projektien perehdytysluennot 2003)

1. Blocked routes are often needed to guide the player in the right direction, but they can also hurt the immersion if the player realizes that the blocked hallway is nothing but an artificial barrier to make the level simpler. How to make the game's world seem real without creating too many pointless routes and dead ends?

In the real world we are presented with blocked routes every day but we typically don't really care for what's behind them, and we can apply that same knowledge to our game worlds. If there isn't anything particularly special or interesting looking behind a gate, I won't care much that I can't open it!

To this end I tend to see blocked routes like any other piece of scenery, directing the player around the world and sometimes telling a story as well. Scenery isn't just there to confine the user and present an interesting play space, but to suggest a greater depth to the world than they can actually see. The skill is making them only really care about the parts that they can actually access.

2. The platform game Mirror's Edge uses the color red to continuously guide the player through the levels, which isn't realistic but fits the game's visual style. Do choices like this make the game feel too restricted and unreal?

Not at all, Mirror's Edge strong cues fits perfectly within the world and its aesthetics. In some ways it helped make the game more free and dynamic as it encouraged the player to embrace the environment more than usual by virtue of making it easier to read. The achievement here was the subtle (or not so subtle!) series of navigation aids and player choices within the environment so the player could more readily engage with the core gameplay mechanics.

3. When testing the level design, how do you know that a certain task - such as finding the correct door - is challenging enough, but not too challenging?

It's largely experience, not from just making levels, but from playing them too. You get a feeling for what works and what doesn't, and in many cases it's just a case of playing up to player expectations. Gamers typically expect primary routes to be made obvious to them and will look for clues that they're used to seeing in other games, such as unique architecture, strong light/colours and silhouettes that draw their attention. These signposts are especially important for less experienced gamers who aren't used to the tropes of our medium and will typically navigate towards anything that looks interesting.

I found the best approach was to run around my own levels with my brain 'turned off' and seeing if I ended up in the right area just by following what grabbed my attention on the screen. If you feel naturally inclined to go the right direction, you've done it right!

1. Megamassiveen ei alun perin suunniteltu pelihahmoa. Mistä syistä hahmo kuitenkin päätettiin lisätä ja miksi hahmosta tehtiin sellainen kuin se on?

Hahmo keventää mielestämme pelin tunnelmaa ja antaa pelille ilmettä. Se myös pyrkii luomaan omalta osaltaan kokonaisuutta. Hahmo auttaa myös pelaajaa antamalla motivaatiota ja kontekstin pelimekaniikalle. Täten pelissä ei ohjasteta palloa pisteestä A pisteeseen B, vaan yritetään auttaa hassu olio takaisin mustaan aukkoon. Markkinointia ajatellen pelihahmon mukana olo on helpottanut huomattavasti. Muutamasta hahmoversiosta päädyimme valitsemaan yksinkertaisimman, koska se tuntui kaikista luontevammalta sekä osuvimmalta juuri tähän peliin.

2. Millä perusteilla pelin yleinen graafinen ilme ja värimaailma on valittu?

Värimaailma haluttiin pitää pirteänä ja mahdollisimman viihtyisänä, jotta pelin parissa on mukava olla. Pelissä esiintyvät maailmat ovat määritelleet väripaletin suunnan ja lopulliset värivalinnat on tulleet Samin visuaalisella silmällä. Luonnolla on ollut ihan konkreettinenkin vaikutus. Esimerkiksi yhden maailman väri-inspiraationa on toiminut Suomen syksy.

Ensimmäisten testigrafiikoiden perusteella huomattiin, että graafinen tyyli oli normaalisti iOS peligrafiikoista hieman poikkeava, mutta tyylikäs. Graafinen tyyli on kehittynyt koko ajan pelitasoja tehtäessä ja tällä hetkellä viimeisin 1.3 päivitys sisälsikin melko paljon yksityiskohtaisempia ja näyttävämpiä pelitasoja kuin esimerkiksi osa ensimmäisen maailman pelitasoista.

3. Kuinka paljon pelin graafisessa suunnittelussa on mietitty typografisia ratkaisuja, esimerkiksi valikoiden fonttivalintoja?

Fonttivalintaa tässä kohtaa ohjasi täysin Cocos2d -frameworkin suoraan tuettujen fonttien valikoima.

4. Ilmenikö pelin testauksessa epäselvyyksiä, jotka johtuivat puutteellisesta visuaalisesta kerronnasta? Miten nämä ongelmat ratkaistiin?

Jo peliä suunniteltaessa on tehty paljon erilaisia käyttöliittymäversioita, joista on valittu omien ja läheisten testauksen perusteella toimivin. Pelin päävalikossa esiintyvä Intro-painike on kuitenkin huomattu olevan käyttäjille hieman epäselvä. Käyttäjät luulevat, että painikkeena toimiva Intro-nappi viittaa ensimmäiseen pelitasoon jollain tavalla. Siis, että ensimmäinen pelitaso toimisi jonkinlaisena Introna. Painike tullaan vaihtamaan seuraavassa päivityksessä, jolloin uusi design toivottavasti on käyttäjälle ymmärrettävämpi.

5. Pelaaja palkitaan onnistuneen tason päätteeksi 1-3 tähdellä. Miksi juuri tähdet on valittu tähän tarkoitukseen?

Vaihtoehtoja tähdille pohdittiin, mutta emme löytäneet tapaa joka kertoisi myös casual-pelaajalle onnistumisen tason ilman erillistä selittämistä. Tähdet ovat monessa pelissä suorituksen määreenä, joten pelaajalle ei tarvitse opettaa uutta sen suhteen. Tähdet tuntuivat myös istuvan hyvin pelin konseptiin ja kokonaiskuvaan.

Liite 4. Ohjeet testihenkilölle

Tervetuloa kokeilemaan Johnny Gravesin ensimmäistä testiversiota. Opettele pelin kontrollit ja käynnistä sitten demo. Tarkkaile ja arvioi demon visuaalista kerrontaa: ympäristöä, värejä, animaatioita ja asettelua. Ota kuitenkin huomioon, että demo on vielä keskeneräinen. Yritä suorittaa annetut tehtävät pelikentän visuaalisten vihjeiden avulla. Kuvaile, miten etenet demossa, miten päätelmiä teet ja mitkä konseptit ovat helppoja tai vaikeita ymmärtää.

Pelin kontrollit

A tai vasen nuoli	Liiku vasemmalle
D tai oikea nuoli	Liiku oikealle
Välilyönti	Hyppää
R	Lataa ase uudelleen
Alt + F4	Sulje demo

1. Pura **JG_build_14.04.21**-pakettitiedosto haluamaasi kansioon.
2. Paketti sisältää pelin **exe**-tiedoston sekä resurssikansion. Exe-tiedoston tunnistaa mustavalkoisesta Unity-ohjelman logosta. Avaa exe-tiedosto.
3. Valitse "JohnnyGraves Configuration"-ikkunasta haluamasi näytön resoluutio ja laita rasti kohtaan "**Windowed**", jos haluat pelata demoa ikkunassa. Paina "**Play!**"-painiketta.
4. Liikuta Johnnya oikealle ja vasemmalle. Ohjaa Johnnyn katsetta hiirellä.
5. Etene pelissä ja tutki ympäristöä. Älä kuitenkaan etene mustan aidan yli, sillä kenttä on siltä osin keskeneräinen. Jos pelihahmo jää jumiin, sulje demo ja avaa se uudestaan.
6. Yritä suorittaa kolme tehtävää: ammu aseella, lyö nyrkillä ja tuo HUD-käyttöliittymäelementit näkyviin. Kuvaile, miten onnistuit tehtävissä.
7. Kuvaile, miten ymmärrät HUD:n. Ota huomioon, että mittarissa ei tällä hetkellä ole toiminnallisuutta, vaan se on pelkkä animoitu kuva.
8. Kuvaile, mitä mielikuvia ympäristö herättää.
9. Kuvaile, mitä pidät Johnnyn animaatioista.

Liite 5. Testaamiseen valitut konseptikuvat



Kuva 1



Kuva 2



Kuva 3